BESM d20

livro do jogador de anime

Devir Livraria

SUMÁRIO

O QUE É UM ANIME?

Anime é o termo mais aceito para as animações feitas no Japão. Este gênero é bem mais respeitado em seu país natal do que os cartoons no Canadá e nos Estados Unidos. Uma razão para a popularidade dos animes é a sua diversidade de assuntos, variando da fantasia e da ficção científica até as comédias românticas e o terror. Enquanto os cartoons norte-americanos tendem a ser direcionados para audiências mais jovens (com poucas exceções), muitos animes são voltados especificamente para adolescentes ou audiências mais velhas, permitindo assim histórias mais complexas e maior variedade de gêneros.

Outro fator responsável pelo interesse que o anime tem despertado são as estórias em múltiplos episódios, uma característica comum em muitas séries de TV realizadas com atores reais. Um programa pode contar uma história completa com começo, meio e fim ao invés de simplesmente apresentar uma série de episódios desconexos que se arrastam até o cancelamento da série.

A ficção científica e a fantasia se encaixam muito bem nos animes. Livres dos obstáculos financeiros impostos pelo alto custo de realização de efeitos especiais em filme, e com a disposição de contar histórias voltadas a um público mais maduro, muitos programas retratam visões fantásticas vividamente. Invasões alienígenas, magias capazes de abalar o mundo, robôs metamorfos, heróis superpoderosos, monstros demoníacos, equipamentos militares obsessivamente detalhados e descrições realistas da vida no espaço são elementos presentes nos animes. Os personagens desses programas costumam ser épicos: cheios de angústia, totalmente inocentes, com sede de vingança ou desesperadamente apaixonados.

A ORIGEM DOS ANIMES

A primeira série de anime produzida no Japão foi *Tetsuwan Atom* (1963), criada por Osamu Tezuka e seu estúdio de animação, o *Mushi Productions*. Mais tarde, esta série se tornaria popular no Ocidente com o nome de *Astro Boy*.

Dos anos 80 até os anos 90, os animes evoluíram tanto em qualidade quanto em sofisticação: *Space Battleship Yamato* (1975, ópera espacial), *Urusei Yatsura* (1981, uma comédia sobre uma namorada alienígena), *Mobile Suit Gundam* (1979, drama militar), *Macross* (1983, novela de ficção científica), *Sailor Moon* (1992, drama de garotas mágicas) e *Ranma 1/2* (1994, comédia de artes marciais) são exemplos de gêneros particulares.

Um grande salto ocorreu no início dos anos 80, com a popularização da distribuição diretamente para o vídeo (OVA — Original Animation Video), permitindo que os estúdios de produção criassem programas voltados para nichos menores de audiência ou para espectadores mais velhos com uma diversidade de gêneros ainda maior. O legado desta "explosão dos OVA" (e a expansão das TVs a cabo especializadas) significaram um renascimento para os animes voltados para a TV no início dos anos 90, nos quais as séries que mais se destacam são a saga de mecha-conspiração chamada *Neon Genesis Evangelion* (1996) e o programa para crianças sobre monstros gladiadores chamado *Pokémon* (1999).

Na América do Norte, poucas séries derivadas dos animes foram traduzidas e adaptadas para a televisão durante as décadas de 70 e 80. A maioria dos programas surgidos nessa época foi bastante alterada, freqüentemente perdendo os elementos caracteristicamente japoneses (como o arco de histórias contínuas), justamente o que as tornava interessantes. Algumas exceções notáveis são *Star Blazers (1979*, a versão americana de *Space Battleship Yamato)* e *Robotech* (1985, uma compilação de *Macross* e duas outras séries de anime), cujas adaptações mantiveram boa parte da história intacta. A febre gerada por esses programas foi sustentada por diversos quadrinhos, livros e eventos voltados para os fãs, e ajudaram na criação dos primeiros jogos de tabuleiro e de RPG inspirados nos robôs gigantes dos animes. Em 1986 e 1987 surgem as primeiras revistas americanas de anime. Cada vez mais Ocidentais passam a atuar na distribuição de fitas em japonês ou com legendas amadoras, à medida que os fãs se conscientizavam da expansão dos OVAs que ocorria no Japão. Traduções bem sucedidas de mangás de alta qualidade (como *Akira, Lobo Solitário e Filhote, Nausicaa* e *Apleseed)* e o lançamento do filme *Akira* nos cinemas foram fatores decisivos para o surgimento de novos admiradores.

No final da década de 80, um grande número de companhias americanas passou a lançar versões dubladas ou legendadas de qualidade para lançamentos em animes, incluindo alguns dos melhores títulos da nova ficção científica então disponíveis em OVA como *Gunbuster* (1988) e *Bubblegum Crisis* (1988). Na década de 90, a popularidade dos animes permitiu que as companhias lançassem séries de TV mais longas (com destaque para *Ranma 1/2*, uma das primeiras séries de sucesso na América que não envolvia Mechas) diretamente para o vídeo. Em 1995, o "impossível" aconteceu quando o programa sobre garotas mágicas chamado *Sailor Moon* estreou na televisão americana, tornando-se o primeiro *shojo* (anime para garotas) a surgir por lá. Seu sucesso criou uma nova geração de fãs composta por garotas (e garotos).

O começo do novo século está testemunhando uma explosão dos animes, com séries de TV sendo traduzidas e lançadas em vídeo poucos meses após seu lançamento no Japão, e a volta desse gênero à TV aberta. Nos últimos anos, programas como *Sakura Card Captors, Cowboy Bebop, Dragonball Z, Digimon, Escaflowne, Gundam Wing, Hamtaro, Monster Rancher, Pokemon, Tenchi Muyo!, Trigun*, e *Yu-Gi-Oh!* passaram a ser transmitidos na televisão. Este é um ótimo momento para os fãs de animes.

GÊNEROS DE ANIMES

Em geral, mas nem sempre, os animes são baseados nos mangás (quadrinhos japoneses) publicados anteriormente. A indústria de quadrinhos japonesa está entre as mais produtivas e vibrantes do mundo. Os mangás japoneses (publicados quase que exclusivamente em preto e branco) são ainda mais variados que os animes, e amplamente aceitos como uma forma legítima de literatura e de arte. Os mangás servem como inspiração para séries de televisão, lançamentos diretos em vídeo e filmes para cinema. Recentemente o mangá também influenciou o estilo dos desenhos de alguns títulos dos quadrinhos da Marvel e da DC.

Os animes incluem gêneros familiares como ópera espacial, cyberpunk, policiais, dramas de colegiais e mais. Alguns dos sub-gêneros mais exóticos estão descritos a seguir. É bastante comum que alguns programas mesclem elementos de diversos gêneros.

MECHA

Este é o termo em japonês para as máquinas que aparecem nos animes. Os animes de mecha mostram essas máquinas em ação, freqüentemente robôs gigantes, espaçonaves, submarinos, caças ou poderosas armaduras transmorfas, pilotados por humanos. Entre as primeiras séries de animes voltados para o gênero mecha estão os programas de "heróis", onde campeões adolescentes lutavam contra mentes diabólicas a bordo de super-veículos, submarinos ou robôs gigantes. Os robôs mais legais, como os de *Mazinger Z*, podiam se transformar em diferentes formas ou mesmo se combinar em robôs ainda maiores (o que também ajudava a vender toneladas de brinquedos legais). Em seguida surgiram séries como *Mobile Suit Gundam*, que tratavam os robôs gigantes e as espaçonaves de batalha como equipamentos militares "reais" usados pelos governos e corporações para travar guerras ou combater terroristas. Diferentes dos heróis e vilões das histórias em quadrinhos, os personagens eram geralmente soldados jovens e talentosos encarando o combate e a morte pela primeira vez, enfrentando oponentes muito semelhantes a eles mesmos. Se você conseguir aceitar a possibilidade de que robôs e espaçonaves assim possam existir, o gênero de anime mecha oferece ação dramática de qualidade tanto no estilo ópera espacial quanto cyberpunk (com uma pitada de

novela) que em muitas vezes se iguala ou mesmo supera o que há de melhor na ficção científica para TV produzida no ocidente.

GAROTAS MÁGICAS

Se os programas de mecha são as séries mais clássicas de anime *shonen* (para garotos), a garota mágica sintetiza o anime de estilo *shojo*. Estas séries geralmente mostram uma garota do ginásio ou do colegial que recebe o poder de se transformar em uma super-heroína mágica capaz de combater o mal. Com freqüência a garota mágica irá descobrir outras garotas dotadas de poderes, que se tornarão suas aliadas. Elementos comuns nesses animes são animais de estimação fofinhos e capazes de falar, misteriosos aliados masculinos, monstros malignos obcecados em dominar o mundo (um grupo diferente a cada temporada), romances colegiais e a temática sobre o valor da amizade. Muitos animes sobre garotas mágicas também incluem fortes elementos dramáticos, quando os personagens encaram corações partidos, tragédias e ocasionalmente a morte em sua luta para conquistar o amor e proteger o mundo do mal.

SUPER-ESQUADRÕES (SENTAI)

Um primo mais genérico dos programas de garotas mágicas, as equipes *Sentai* geralmente são grupos de personagens que lutam contra o mal, em geral usando armaduras mágicas ou tecnológicas bem apertadas. Esses animes são inspirados em programas filmados com atores reais, como *Ultraman* e *Power Rangers*. Um subgênero que ocasionalmente se torna popular é o chamado "garotos de armadura", composto por equipes de jovens durões e angustiados, cuja beleza física é usada para atrair o público feminino enquanto a ação desperta o interesse do público masculino.

ARTES MARCIAIS

Apresentando batalhas inspiradas pelos *mangás*, pelos videogames e pelos filmes *wuxia* ("wire fu") de Hong Kong, os lutadores dos animes freqüentemente transcendem as limitações da realidade para produzir ataques especiais incrivelmente poderosos baseados no poder do *chi*, como bolas de fogo e gêiseres de energia. Os personagens dos animes de artes marciais são freqüentemente obcecados em se colocarem à prova e em descobrir novas técnicas, da mesma forma que os personagens dos jogos de RPG sempre procuram "avançar de nível". As histórias de artes marciais podem ocorrer no mundo real ou em cenários exóticos como as vastidões devastadas de um mundo pós-apocalíptico ou a China medieval. Com freqüência, o gênero de artes marciais cruza com o sobrenatural à medida que os heróis lutam contra magos ou são submetidos a estranhas maldições.

ANIMES ESPORTIVOS

Os personagens podem ser profissionais do tênis, jogadores de baseball ou basquete, equipes de lutadores, corredores de automóveis ou qualquer outro tipo de atleta. Alguns animes de esportes ocorrem no futuro, com esportes tirados da ficção científica que não existem hoje em dia. As tramas dos animes de esportes se concentram tanto no desenvolvimento emocional dos personagens quanto em seu treinamento, disputas ou torneios. No início, o herói geralmente sofre de falta de confiança e de perícia, mas com a ajuda de seu melhor amigo ou treinador supera esse obstáculo, adquirindo o respeito de seus colegas de time e os levando à vitória na competição final. As seqüências em geral mostram grandes desafios ou viagens (como as Olimpíadas). O misto de intensa rivalidade e amizade entre os diferentes membros do time é tão importante quanto sua relação com seu treinador/técnico/sensei. Este gênero pode se cruzar com os de artes marciais ou mesmo os de mecha, dependendo do tipo de esporte envolvido.

NAMORADA EXÓTICA

Estes programas são na verdade comédias de situação ou dramas onde um garoto aparentemente comum se vê envolvido em um relacionamento com uma ou mais garotas exóticas que estão perdidamente apaixonadas por ele. O rapaz pode ser um adolescente comum, ou mais do que realmente aparenta. As garotas são alienígenas, deusas, lutadoras de artes marciais, robôs, pilotos de caça, etc., e todas competem ciumentamente pela afeição do herói. Muitas vezes o herói quer apenas se livrar de todas elas e namorar uma garota "normal", mas a trama (invasores alienígenas, a necessidade de salvar o mundo) sempre o atrapalha. Como as garotas possuem poderes especiais ou armas enormes, o gênero oferece uma combinação de triângulo amoroso e comédia de ação com apelo tanto para garotos quanto para garotas. O gênero deu origem aos jogos de "simulação de encontros", muitos dos quais ganharam seu próprio anime. Existem raras variações que mostram uma série de garotos e uma única garota.

EXILADOS INTERDIMENSIONAIS

Primos de obras como *Alice No País dos Espelhos*, *John Carter de Marte* ou *O Mágico de Oz*, esses animes de fantasia científica começam com um ou mais personagens no Japão moderno. Algo realmente estranho acontece, fazendo com que os personagens sejam magicamente transportados ou mesmo sugados para uma outra dimensão, um mundo de fantasia onde existe magia, raças alienígenas ou supertecnologias perdidas, e onde eclode uma batalha épica entre forças rivais. Neste mundo, os terráqueos exilados freqüentemente possuem habilidades especiais, permitindo que se tornem pilotos de mecha, magos, líderes ou guerreiros em meio ao grande conflito — caso se aliem ao lado correto. Em geral as linhas de disputa não são muito claras, fazendo com que o grupo de exilados acabe se dividindo entre os dois lados.

AÇÃO SOBRENATURAL

Superficialmente, estes programas são séries de "terror", pois apresentam demônios, espíritos, fantasmas, vampiros, adolescentes com poderes psíquicos fora de controle ou outros horrores que ameaçam o mundo. A grande diferença é que, em vez de serem incapazes de enfrentar o perigo, os heróis em geral têm acesso a alta tecnologia, equipamentos cibernéticos, artes marciais, poderes mágicos ou

habilidades sobrenaturais próprias e são capazes de lutar contra os monstros em pé de igualdade. Assim, esses animes na verdade são programas de ação/aventura com um toque de sobrenatural. Algumas vezes o terror é puramente sobrenatural, ou possui alguma justificativa de ficção científica, como poderes psíquicos, parasitas sinistros ou alienígenas metamorfos. As garotas mágicas podem ser consideradas um subconjunto deste gênero, assim como os programas de "tentáculos maliciosos", nos quais os terríveis demônios estão interessados em mais do que apenas o sangue e a alma de suas vítimas.

AÇÃO COM SAMURAIS OU NINJAS

Esses animes históricos acontecem durante o Japão medieval ou antigo, em um mundo com samurais armados com *katanas*, ninjas assassinos, monges Budistas mágicos, clãs guerreiros e vinganças sangrentas. Um ninja ou samurai heróico pode derrotar uma dúzia de inimigos com sua lâmina, e a sacola de um ninja pode conter truques que variam desde bombas até literalmente a invisibilidade. Esses programas geralmente são "fantasias históricas", brincando de forma bastante livre com a história japonesa, da mesma forma que os filmes de faroeste faziam com o Velho Oeste americano. Variações incluem programas situados em uma China ou Índia pseudo-histórica.

ESPADA E FEITIÇARIA

Esses animes no estilo ocidental tiram boa parte de sua inspiração dos jogos de RPG de fantasia para computadores e vídeo games, adicionando, no entanto, um toque especial. Isto inclui elementos visuais (os elfos de anime costumam ter orelhas enormes), poderes mágicos insanamente destrutivos (em geral, variações mais poderosas das bolas de fogo) e freqüentemente uma mistura entre magia e tecnologia. Estes últimos consistem em robôs, andróides ou mesmo navios voadores tecno-mágicos, e relíquias de antigas civilizações cujos segredos foram perdidos.

CONSPIRAÇÕES BIZARRAS

Esses animes, em geral, retratam tramas governamentais ou experimentos secretos de grandes corporações. Freqüentemente um garoto ou garota inocente se torna uma peça em algum tipo de projeto sinistro para criar ou controlar uma super-arma criada para combater um inimigo desconhecido, ou descobre uma pista (como uma armadura mecha) que o leva para o centro do problema. Nenhum dos lados é o que parece, além de existirem planos dentro de planos fazendo com que até mesmo a identidade do personagem possa ser uma mentira. Este tipo de programa freqüentemente se mescla com os gêneros de ação sobrenatural ou de mechas, com inteligências artificiais, poderes psíquicos ou mechas avançados como parte dos experimentos.

MONSTROS DE ESTIMAÇÃO

Inspirado nos bichinhos virtuais e nos jogos de vídeo game, estes animes infantis extremamente populares mostram crianças vagando pelo mundo enquanto coletam ou treinam "monstros de estimação", seja como gladiadores ou como companheiros em uma batalha contra o mal. Este é o mais recente gênero de anime e um dos mais populares (e lucrativos) na América do Norte.

O QUE É UM JOGO DE RPG?

Para muitas pessoas, o *Role-Playing Game* (RPG) é a versão "madura" das brincadeiras que fazíamos quando crianças: "casinha", "polícia e ladrão" e mesmo "super-heróis". Um sistema de regras auxilia a solucionar os conflitos e resolver as ações, freqüentemente com o uso de um gerador aleatório de resultados (geralmente dados) para adicionar um elemento de imprevisibilidade ao jogo. Um jogo necessita de um grupo de jogadores e uma pessoa para atuar como Mestre ou juiz. Os jogadores dizem ao Mestre o que seus alter-egos animes gostariam de fazer, e ele descreve os resultados de suas ações. O Mestre também é responsável por criar a trama e o cenário para as aventuras, trabalhando juntamente com os jogadores para manter o jogo interessante e divertido para todos.

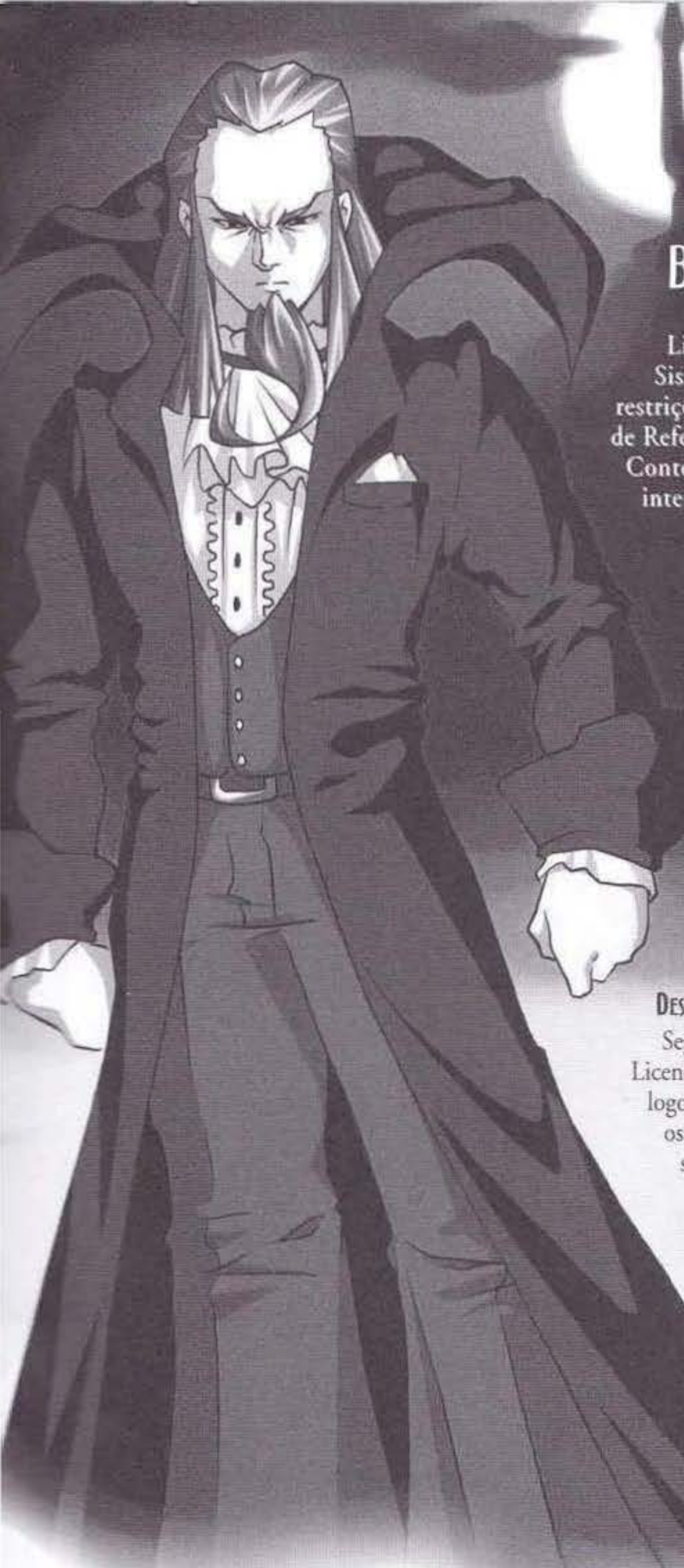
Em *Big Eyes, Small Mouth* d20 (BESM d20), os jogadores assumem o papel de um personagem de anime adequado ao período e ao cenário da aventura que o Mestre está narrando. O sistema de regras auxilia os jogadores a atribuir forças e fraquezas a seus personagens, usando números para indicar sua habilidade relativa. O restante dos elementos da história do personagem, família, passatempos e interesses não são descritos nas regras, sendo descritos por cada jogador de acordo com suas escolhas em relação à personalidade do personagem.

Como jogador, você controla as ações de seu personagem em jogo. Ele pode ser comparado a um dos personagens principais de um anime, envolvido nas reviravoltas inesperadas da trama, com o auxílio dos demais personagens. As ações de seu personagem podem afetar significativamente o resultado da aventura, porém você deve ter em mente que cada ação terá conseqüências que poderão vir a assombrar seu personagem em uma sessão futura. No entanto, o jogo se baseia num esforço de grupo, e as interações positivas entre seu personagem e o de outros jogadores são vitais para que todos se divirtam.

Como Mestre, sua contribuição será muito maior do que a de qualquer jogador. Você deve definir o gênero, o cenário, os conflitos e a trama da aventura, assim como todos os personagens do mestre (PdM) que seu grupo de jogadores irá encontrar ao longo da aventura. Os PdMs são similares aos figurantes de um filme — alguns poucos recebem um tempo razoável na tela juntamente com os personagens principais, desde que sejam os mocinhos ou peças chaves da trama. Além disso, você deve ser capaz de projetar sua imaginação para os jogadores ao descrever em detalhes o mundo onde eles vivem. Finalmente, a trama de seu jogo deve permanecer suficientemente flexível para permitir que as ações dos personagens tenham um impacto definitivo na aventura. Uma trama que seja muito rígida pode fazer com que os jogadores sintam que seus personagens perderam o livre-arbítrio para afetar seu próprio destino. Para assumir o papel de Mestre você deve possuir criatividade, bom-senso e a habilidade de improvisar em situações inesperadas. É necessário tempo e esforço adicionais, porém a recompensa de uma aventura bem jogada pode ser quase eufórica.

Cada aventura ou episódio irá exigir uma ou duas sessões, com algumas horas de duração. Certo número de episódios usando os mesmos personagens de anime podem ser ligados para formar uma campanha. As campanhas exigem um maior comprometimento por parte de todos os envolvidos, porém presenciar o crescimento dos personagens à medida que a trama central se desenrola faz o esforço extra valer a pena. As campanhas mais sérias podem durar de 5 a 10 anos, porém manter uma campanha por 8 meses a alguns anos já é considerado um tremendo sucesso. Mais conselhos sobre como escolher um gênero de anime e de como narrar um jogo em geral podem ser encontrados no capítulo 13, Jogando.

JOGANDO BESM D20

BESM d20 é um jogo de anime multi-gênero que engloba praticamente todos os cenários e períodos possíveis. As regras são simples de usar, não comportando portanto um grande nível de detalhamento, apesar do sistema de resolução de combate ter sido criado com o propósito de capturar a natureza veloz da ação dos animes. Este elemento é um dos pontos mais fortes do jogo, fazendo de BESM d20 um jogo ideal tanto para jogadores iniciantes quanto experientes. No entanto, as interpretações e interações entre o Mestre e os jogadores e entre os jogadores em si são o foco primário de *Big Eyes, Small Mouth d20*, e por isso os mecanismos principais do jogo foram mantidos intactos.

BESM D20 — GRATUITO

BESM d20 faz parte de uma força irrestrita conhecida como Jogos de Licença Aberta, que produz uma superabundância de regras e textos do Sistema d20 que podem ser distribuídos livremente com pouquíssimas restrições. A GUARDIANS OF ORDER apóia esta ação e criou um Documento de Referência do Sistema (SRD – System Reference Document) que contém todo Conteúdo Aberto de Jogo de BESM d20 disponível para todos na sua página na internet – sem nenhum custo!

Download de BESM d20 SRD em: http://www.guardiansorder.com/d20

Nós também facilitamos o processo para que as companhias publiquem e comercializem produtos compatíveis com BESM d20 através de um licenciamento de marca mais barato. Você até pode contar com a GUARDIANS OF ORDER para distribuir e vender seus produtos BESM d20 através do nosso próprio selo editorial, o Magnum Opus – e você ainda fica com boa parte dos lucros!

Aprenda sobre publicações do seu livro BESM d20 em:
http://www.guardiansorder.com/magnumopus

Licença Aberta de Jogo versão 1.0a

Designação da Identidade do Produto

Seguindo a designação da Identidade do Produto, de acordo com a Seção 1(e) da Licença Aberta de Jogo, Versão 1.0a: todo os nomes da GUARDIANS OF ORDER, logos, identificação de marcas e aparência; todos os personagens e nomes de locais; todos os exemplos, toda a arte, símbolos, designer, projetos, ilustrações, imagens, poses, símbolos e designer gráfico; toda as histórias, linha de histórias, enredo, elementos temáticos e diálogos; página 2; Capítulo 1; Capítulo 13.

Designações do Conteúdo Aberto de Jogo

Sujeita à designação anterior de Identidade do Produto, o Conteúdo Aberto de Jogo.

LICENÇA ABERTA Versão 1.0

CRIAÇÃO BÁSICA DE PERSONAGENS

A criação de um novo personagem para *BESM d20* deve envolver uma colaboração cuidadosa entre o jogador e o Mestre. Seu objetivo é criar um personagem que seja divertido de se jogar, tenhas razões suficientes para se aventurar, e que se encaixe na campanha do Mestre. Em *BESM d20*, você pode tanto escolher gastar pouco mais de dez minutos até mais de uma hora na criação de um personagem. A diferença estará na quantidade de detalhes e na individualidade dada a seu personagem. Em nenhum momento durante uma campanha de RPG você terá tanto controle sobre seu destino do que durante o processo de criação. Se você tiver dúvidas a respeito da mecânica do jogo ou sobre habilidades específicas do personagem, converse com o Mestre antes de começar o processo de criação.

DADOS E NOTAÇÕES

Como todos os jogos do sistema d20, *BESM d20* usa dados poliédricos (com diversos lados) em diversos momentos do jogo. Isto normalmente inclui dados com a seguinte quantidade de lados: 4, 6, 10, 12 e 20. Quando houver a necessidade de se gerar um número aleatório através de uma jogada dos dados, o dado exato a ser lançado será indicado pela fórmula XdY+Z, aonde:

- X é a quantidade de dados lançados
- d representa a palavra "dado"
- Y é o tipo de dado lançado (número de lados)
- Z é um valor fixo a ser somado ao teste (omitido se for um zero)

Por exemplo, 2d8+4 indica que você deve lançar dois dados de oito faces e adicionar quatro ao resultado gerado. Da mesma forma, 5d6 indica um lance de cinco dados de seis faces, enquanto que 2d10–2 significa lançar dois dados de dez faces e subtrair dois do resultado.

PASSO 1: DISCUTINDO COM O MESTRE

Você e os demais jogadores devem discutir a natureza do jogo que está para começar com o Mestre. Antes que qualquer personagem seja criado, ele deve descrever detalhes como o gênero, o cenário, a duração da campanha, os limites da história e quanto tempo de comprometimento com o jogo ele espera. Uma grande variedade de gêneros de jogo é discutida no capítulo 13: Jogando. Como jogador, você deve ouvir atentamente a descrição do Mestre, uma vez que isso terá impacto direto sobre o tipo de personagem que você deseja criar. Não será muito útil para você criar um hacker de computador se o Mestre decidir que o jogo se passa no Japão do final do século VII.

Peça que o Mestre detalhe quaisquer modificações que ele pretenda fazer nas regras, assim como quaisquer restrições ao histórico de seu personagem. Se você tiver qualquer preferência no jogo que envolva assuntos como a intensidade do combate, o nível de maturidade ou a relação entre drama e humor, informe isso ao Mestre. Ajude-o a criar o jogo que todos vocês querem jogar.

Resumo da Criação de Personagens

Passo 1: Discutindo com o Mestre

Converse com o Mestre sobre o jogo que está para começar. Entre os assuntos que devem ser abordados estão a duração, o tempo previsto de jogo, o cenário e a respectiva linha do tempo, além do nível de intensidade da temática. Baseado nisso, o Mestre deve determinar o nível de experiência da campanha, o que irá definir o nível de seu personagem e o número correto de Pontos de Personagem genéricos.

Passo 2: Esboçando o Personagem

Use os limites do jogo estabelecido através de sua conversa com o Mestre para desenvolver um rascunho de seu personagem. Consulte a página 10.

Passo 3: Gerando Valores de Habilidade

Seguindo as instruções do *Livro do Jogador*, defina os seis valores das Habilidades de seu personagem. Estes valores podem ser modificados para se encaixarem no conceito de seu personagem. Consulte a página 11.

Passo 4: Escolhendo uma Raça

Escolha uma das raças existentes ou crie uma nova raça com a permissão do Mestre. Consulte a página 13.

Passo 5: Escolhendo uma Classe

BESM d20 introduz 15 novas classes para serem usadas com o sistema d20. Consulte a página 14.

Passo 6: Determinando Atributos

Quaisquer Pontos de Personagem restantes podem ser usados para a aquisição de Atributos, geralmente definidos por graduações que variam de 1 a 10. Consulte a página 37.

Passo 7: Escolhendo Perícias

Seguindo as instruções do *Livro do Jogador*, determine as Graduações de Perícia de seu personagem. Se você escolheu o Atributo Extremamente Habilidoso para seu personagem, você poderá ter mais Pontos de Perícia. Já se você escolheu o Defeito Inábil (Passo 9), você terá menos pontos de perícia. Consulte a página 75.

Passo 8: Escolhendo Talentos

Seguindo as instruções do *Livro do Jogador*, determine os Talentos de seu personagem. Consulte a página 82.

Passo 9: Escolhendo Defeitos

Encorajamos você a assumir Defeitos apropriados ao esboço de seu personagem. Estes Defeitos irão lhe oferecer maiores oportunidades de interpretação, além de lhe fornecer pontos de Personagem adicionais para aumentar os Valores de Habilidade ou para adquirir mais Atributos. Consulte a página 88.

Passo 10: Determinando os Valores Calculados

Uma vez terminado você pode determinar os Valores Calculados de seu personagem. Consulte a página 97.

Passo 11: Recebendo Pontos pelo Histórico

Você agora pode receber de 1 a 3 Pontos de Personagem fornecendo ao Mestre o histórico de seu Personagem, um acontecimento importante de sua vida, um desenho ou qualquer outra contribuição aprovada pelo Mestre. Consulte a página 98.

Nível de Personagem versus Nível de Classe

Os jogadores e o Mestre devem se lembrar da diferença entre o Nível de Personagem e o Nível de Classe ao utilizarem BESM d20.

Nível de Classe

O Nível de Classe reflete a experiência do personagem. À medida que um personagem supera desafios e aventuras, adquire experiência e conhecimento. Seu Nível de Classe então aumenta para representar esse aumento de experiência. Um personagem pode ter diversos Níveis de Classe caso esteja progredindo em diversas classes. Por exemplo, um Piloto de Mecha de 4º nível/Membro Sentai de 7º nível possui um Nível de Classe 4 como Piloto de Mecha e 7 como Membro Sentai

Nível de Personagem

O Nível de Personagem é uma medida do poder geral e das habilidades de um personagem. É uma combinação de diversos fatores, incluindo a experiência combinada de um personagem (o total de seus Níveis de Classe) e seu poder básico natural. Por exemplo, o Piloto de Mecha de 4º nível/Membro Sentai de 7º nível possui um Nível de Personagem total equivalente a 11.

NÍVEL INICIAL DE PERSONAGEM

Uma das coisas mais importantes que o Mestre de Jogo deve discutir com seus jogadores é o nível inicial de seus personagens. Enquanto tradicionalmente os personagens no sistema d20 começam no 1º nível, o Mestre e os jogadores podem desejar se aventurar com personagens mais experientes, e portanto mais poderosos e capazes. A Tabela 2–1 mostra a relação entre o nível inicial de personagem e o nível de poder.

Os personagens que comecem acima do 1º nível recebem todos os benefícios e habilidades especiais concedidos do 1º nível até seu nível atual, além de começar o jogo com o número apropriado de Pontos de Experiência (consulte o *Livro do Jogador* para maiores informações sobre Pontos de Experiência). Isso inclui os Talentos adicionais e as progressões nos Valores de Habilidade apresentados na Tabela 5–3: Benefícios Dependentes do Nível (página 15)

Pontos de Personagem Genéricos

O nível inicial do personagem também determina a quantidade de Pontos de Personagem genéricos recebidos. Esses Pontos de Personagem genéricos são usados para pagar pelos Valores de Habilidade, Raça, Atributos, Perícias e Talentos. O Mestre pode tanto distribuir um número igual de Pontos de Personagem para todos os jogadores, ou pedir a cada um que lance um dado para gerar um valor aleatório (consulte a Tabela 2–1: Nível Inicial de Personagem)

Tabela 2–1: Nível Inicial de Personagem

Nível Inicial do Nível de Poder	Pontos de Personagem	Genéricos
Jogo de Poder Baixo	1º a 4º Nível	40 (ou 34+1d10)
Jogo de Poder Médio	5º a 8º Nível	42 (ou 36+1d10)
Jogo de Poder Elevado	9º a 12º Nível	44 (ou 38+1d10)
Jogo de Poder Muito Elevado	13º a 16º Nível	46 (ou 40+1d10)
Jogo de Poder Extremo	17º a 20º Nível	48 (ou 42+1d10)
Jogo Épico	Acima do 20º Nível	50 (ou 44+1d10)

Pontos de Personagem ao Avançar de Nível

Se os personagens começarem acima do 1º Nível, eles também irão começar com Pontos de Personagem adicionais recebidos através da progressão do Nível de Habilidade Especial de sua Classe (ou Classes). Nestes casos, os Pontos de Personagem adicionais são somados ao total de Pontos de Personagem Genéricos. Consulte os diagramas de Progressão de Classes (páginas 16–30) para maiores informações

PASSO 2: ESBOÇANDO O PERSONAGEM

O esboço de um personagem é um conceito abrangente que irá lhe oferecer as linhas gerais utilizadas na construção de seu personagem. Esse esboço não deve ser totalmente detalhado, uma vez que não há necessidade de se preocupar com as perícias, os poderes ou os detalhes específicos da sua história neste momento. Use os limites do jogo estabelecidos em sua discussão com o Mestre como ponto de partida para seu personagem, construindo assim o esboço que servirá de base para sua criação. Discuta as idéias que teve para seu personagem com o Mestre para garantir que ele conseguirá interagir com os demais jogadores e com o tema e o foco geral da campanha. Eis aqui alguns fatores a considerar:

O PERSONAGEM É HUMANO?

Existem cenários onde todos serão seres humanos, como por exemplo jogos situados em cenários policiais modernos ou localizados no passado histórico. No entanto, em outros cenários é possível que existam personagens inumanos ou meio-humanos, ou ainda cenários que não incluam nenhum personagem humano. Os tipos de entidades inumanas ou sobre-humanas existentes irão depender da escolha do cenário por parte do Mestre. Entre os exemplos de personagens inumanos ou parcialmente humanos apropriados para cenários de anime estão alienígenas, andróides, ciborgues, raças fantásticas (como por exemplo elfos, ogros ou centauros), criaturas criadas geneticamente (clones, pessoas com modificações genéticas, ou híbridos de humanos e animais), fantasmas e espíritos, deuses e deusas, monstros (como por exemplo demônios, metamorfos ou vampiros), robôs e animais falantes.

QUAIS SÃO AS FORÇAS DO SEU PERSONAGEM?

Em algumas campanhas, os jogadores podem preferir criar personagens complementares, cada um com uma gama singular de habilidades. Por exemplo, uma equipe lutando contra forças malignas sobrenaturais poderá incluir um ou dois especialistas em combate para aniquilar os monstros, um exorcista ou médium para lidar com os fantasmas e os espíritos, um psíquico ou um feiticeiro para lidar com os oponentes mágicos, e um estudioso ou hacker de computador para buscar informações. Um certo grau de especialização ajuda os jogadores a aproveitar mais seus personagens, dando-lhes uma identidade exclusiva.

Ao mesmo tempo, também é importante que os personagens não sejam demasiadamente especializados, ou o grupo sofrerá de falta de coesão, fazendo com que os outros jogadores permaneçam sentados e entediados enquanto cada especialista joga sua própria mini-aventura. Uma boa idéia é identificar um conjunto mínimo de capacidades que todos devem possuir. Por exemplo, em uma campanha de artes marciais, todos devem ser lutadores, porém diferentes personagens podem possuir diferentes estilos de luta (karatê, kick-boxing, ninjitsu, kendô, etc...) e antecedentes particulares (o policial, o lutador de rua, o monge, o atleta profissional). Da mesma forma, em um jogo onde a ação esteja centrada em robôs gigantes, cada personagem pode ser um piloto de mecha da mesma equipe, porém eles e seus mechas podem ter diferentes capacidades: um deles pode ser um lutador de infantaria com uma armadura pesada, o outro pode ser rápido e ágil, um terceiro pode ser especializado em equipamentos eletrônicos de guerra, enquanto o quarto pode possuir os ataques à distância mais poderosos.

Em alguns jogos, o grupo de personagens será composto de operativos independentes. Exemplos disso incluem uma agência de detetives, um grupo de aventureiros fantásticos, a tripulação de um navio pirata ou uma equipe de garotas mágicas que lutam contra o mal. Em uma outra concepção de jogo, os personagens podem ser parte de uma grande organização, e logicamente possuiriam ajudantes para lhes dar suporte. Um exemplo de um cenário assim seria um esquadrão de pilotos de mecha em uma força militar espacial. Um comandante de base, oficiais de comunicação, mecânicos, médicos, cozinheiros e outras equipes fornecerão apoio aos pilotos. Alguns desses papéis podem se tornar personagens interessantes, mas a maioria desse "grupo de apoio" será melhor preenchida por PdMs criados e comandados pelo Mestre. Esses personagens podem se tornar amigos, colegas, interesses românticos ou até mesmo rivais dos personagens à medida que o jogo avança. Porém, todos eles permitem que os personagens sintam-se livres para assumir papéis nos quais dividirão a mesma ação.

O QUE AJUDA A DEFINIR UM PERSONAGEM?

Você deve decidir a idade e o sexo do seu personagem, determinar um arquétipo para sua personalidade, em criar um esboço de seus antecedentes éticos e sociais. Por outro lado, é igualmente importante que o personagem tenha espaço para se desenvolver a partir de seu conceito inicial. Um personagem que você tenha passado horas aperfeiçoando e detalhando pode se tornar estagnado e desinteressante logo que o jogo começa. Um bom esboço de personagem geralmente se foca em um ou dois traços de sua personalidade, deixando espaço de sobra para que você, ao longo do tempo, explore e desenvolva uma personalidade completa. Apesar do arquétipo inicial ter de ser parte integral de seu personagem, ele não deve comandar todas as suas ações. Em algum ponto durante o jogo, seu lutador de artes marciais pacifista pode ser levado a cometer um ato de vingança enquanto que seu angustiado ás dos mechas pode finalmente descobrir uma causa na qual acreditar. Contanto que esses desenvolvimentos prossigam de forma natural, de acordo com os eventos ocorridos durante o jogo, eles serão uma parte gratificante da experiência de interpretação em um jogo de RPG.

QUAL O NOME DO PERSONAGEM?

Você tem a liberdade de batizar seu personagem da forma que quiser, porém o Mestre pode ter algumas idéias de nomes de personagem que se encaixem em um determinado cenário. Por exemplo, seu personagem provavelmente terá um nome em japonês, caso a aventura se passe no Japão. As séries de anime são famosas por batizar os personagens de fantasia ou ficção com nomes estranhos, porém plausíveis. Algumas vezes eles são emprestados da mitologia Asiática ou Ocidental ou de objetos como carros, motocicletas ou mesmo estrelas de rock, fazendo com que soem exóticos, mas ainda assim familiares. No entanto, a menos que sua campanha seja uma comédia, tente evitar nomes engraçados uma vez que eles podem arruinar a verossimilhança para os demais jogadores.

PASSO 3: GERANDO VALORES DE HABILIDADE

As principais características de um personagem são determinadas por seis números conhecidos como Valores de Habilidade. Esses valores descrevem as aptidões naturais inatas do personagem para interagir com o mundo. Os seis Valores de Habilidade são:

Força (For)
Destreza (Des)
Constituição (Cons)
Inteligência (Int)
Sabedoria (Sab)
Carisma (Car)

Os valores dessas habilidades variam de 0 ao infinito, sendo que um humano normal fica entre 3 e 18. O máximo para um humano normal é 24, porém super-humanos ou personagens sobrenaturais poder ter índices maiores. Um valor nulo em uma Habilidade, que é diferente de 0, é um caso especial apropriado para personagens específicos (discutido adiante).

ESTABELECENDO OS VALORES DE HABILIDADE

Determine os Valores de Habilidade de seu personagem como descrito no Livro do Jogador.

CUSTO DOS VALORES DE HABILIDADE

As habilidades custam um número de Pontos de Personagem igual à metade do Valor de Habilidade (arredondado para cima) pago em Pontos de Personagem genéricos iniciais. Os jogadores têm a opção de modificar os Valores de Habilidades obtidos para cima ou para baixo aumentando ou diminuindo o número de Pontos de Personagem designados no Valor de Habilidade, à proporção de 1 para 2 (1 Ponto de Personagem equivale a 2 Pontos de Habilidade). Se o nível de poder da campanha (veja página 9) oferecer Pontos de Personagem genéricos insuficientes para pagar pelos Valores de Habilidade que os jogadores obtiveram para seus personagens, eles devem reduzir os Valores de Habilidades para um valor que possam pagar com a quantidade de Pontos de Personagem disponíveis (ou menos).

Exemplo

Frank recebe 40 Pontos de Personagem genéricos para criar um personagem de 1º nível. Ele obtém os seguintes Valores de Habilidade: For 10, Des 9, Con 15, Int 11, Sab 10 e Car 13. Esses valores somados resultam em 68, ou seja, 34 Pontos de Personagem (64 ÷ 2 = 34). O personagem de Frank agora possui 6 Pontos de Personagem genéricos sobrando para serem distribuídos entre raça, classe e habilidades especiais (Atributos).

VALORES DE HABILIDADE ZERO OU "NULOS"

É possível que alguns seres artificiais (incluindo a classe de Robôs Gigantes, página 27) ou criaturas alienígenas possuam um valor "nulo" de habilidade. Isso não é a mesma coisa que 0. Um valor nulo significa que a criatura simplesmente não possui aquela Habilidade. O modificador para um valor nulo é de +0.

O Valor de Habilidade de um personagem nunca pode ser reduzido a menos de 0.

For 0 significa que o personagem não pode se mover de nenhuma forma, permanecendo indefeso no solo.

Des 0 significa que o personagem não pode se mover de nenhuma forma, permanecendo indefeso e imóvel no solo.

Con 0 significa que o personagem está morto.

Int 0 significa que o personagem está incapacitado de pensar, permanecendo em um torpor semelhante ao coma e indefeso.

Sab 0 significa que o personagem está em um sono profundo repleto de pesadelos e indefeso.

Car 0 significa que o personagem está em estado catatônico semelhante ao coma e indefeso.

MODIFICADORES DE HABILIDADE

Cada Habilidade possui um modificador, que é o número somado ou subtraído ao valor obtido em um lance de dados sempre que seu personagem tenta realizar algo relacionado àquela Habilidade. Um modificador positivo é chamado de bônus, e um modificador negativo de penalidade.

DEFINIÇÃO DOS VALORES DE HABILIDADE

FORÇA

A força mede a potência física do personagem. O valor de Força concede modificadores para:

- Jogadas de dano em combates corpo a corpo ou desarmados, ou ao usar Armas Brancas (consulte Força Muscular na página 46).
- Testes de perícia baseados em Força.
- Testes de Força.

Qualquer criatura que possa manipular fisicamente outros objetos possui pelo menos 1 Ponto de Força. Um personagem que não possua um valor em Força não é capaz de realizar nenhum esforço físico, em geral por não possuir um corpo físico ou por não conseguir se mover. Essas criaturas falham automaticamente nos testes de Força. Nota: uma vez que as armaduras em *BESM d20* são usadas de forma diferente de outros jogos para d20, a Força sempre fornece um modificador de +0 para jogadas de ataque corpo a corpo (a jogada "para acertar"), independente do valor de Força do personagem.

DESTREZA

A destreza mede a coordenação motora do personagem, agilidade, reflexos e equilíbrio. O valor de Destreza concede modificadores para:

- A Classe de Armadura do personagem (consulte a página 97).
- Testes de perícia baseados em Destreza.
- Testes de Iniciativa.
- Testes de resistência de Reflexos.
- Testes de Destreza.

Qualquer criatura que consiga se mover possui pelo menos 1 Ponto de Destreza. Uma criatura sem valor de Destreza é incapaz de se mover. Se, apesar disso, puder agir, ela irá aplicar seu modificador de Inteligência ao seu Teste de Iniciativa ao invés do modificador de Destreza (por exemplo, um computador com inteligência artificial que não possua um corpo dotado de mobilidade adiciona seu modificador de Inteligência a seus testes de Iniciativa). Uma criatura sem Destreza falha automaticamente em todos os seus testes de resistência de Reflexos e testes de Destreza. A Destreza sempre fornece um modificador de +0 para todos os testes de ataque a distância, independente do nível de Destreza do personagem

CONSTITUIÇÃO

A Constituição determina a saúde e o vigor do personagem. O valor de Constituição concede modificadores para:

- Pontos de Vida adquiridos por nível (apesar dos valores nunca poderem ser reduzidos abaixo de 1: um personagem sempre recebe ao menos um Ponto de Vida por nível).
- Testes de resistência de Fortitude.
- Testes de perícia baseados em Constituição.
- Testes de Constituição

Qualquer criatura viva possui pelo menos 1 Ponto de Constituição. Uma criatura que não possua Constituição não possui corpo ou metabolismo. Ela é imune a qualquer efeito que exija um Teste de Fortitude a menos que o efeito funcione em objetos. A criatura também é imune a danos temporários ou

permanentes de Habilidade e a drenar energia, e sempre falha em testes de Constituição.

Inteligência

A inteligência mede o raciocínio e a capacidade de aprendizado do personagem. O valor de Inteligência concede modificadores para:

- O número de Pontos de Perícia adquiridos a cada nível (apesar dos valores nunca poderem ser reduzidos abaixo de 1: um personagem sempre recebe ao menos um Ponto de Perícia por nível).
- Testes de perícia baseados em Inteligência.
- Testes de Inteligência.

Qualquer criatura capaz de pensar, aprender ou recordar-se de algo possui ao menos 1 Ponto de Inteligência. Uma criatura que não possua valor de Inteligência é um autômato operando apenas por instinto ou através de instruções programadas. Ele é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral), além de falhar automaticamente em qualquer teste de Inteligência.

Sabedoria

A Sabedoria reflete a força de vontade, o bom-senso, a intuição, a percepção e a experiência de vida de um personagem. O valor de Sabedoria concede modificadores para:

- Testes de resistência de Vontade.
- Testes de perícia baseados em Sabedoria.
- Testes de Sabedoria.

Qualquer criatura que possa, de alguma forma, perceber o ambiente à sua volta tem ao menos 1 Ponto de Sabedoria. Qualquer coisa que não possua um valor de Sabedoria é um objeto e não uma criatura. Além disso, qualquer coisa que não possua um valor de Sabedoria não possuirá um valor de Carisma e vice-versa.

Carisma

O Carisma descreve a habilidade de persuasão, a personalidade e a aparência de um personagem. O valor de Carisma concede modificadores para:

- Testes de perícias baseados em Carisma.
- Testes de Carisma.

Qualquer criatura capaz de perceber a diferença entre si mesmo e as outras coisas que não são ele possui ao menos 1 Ponto de Carisma.

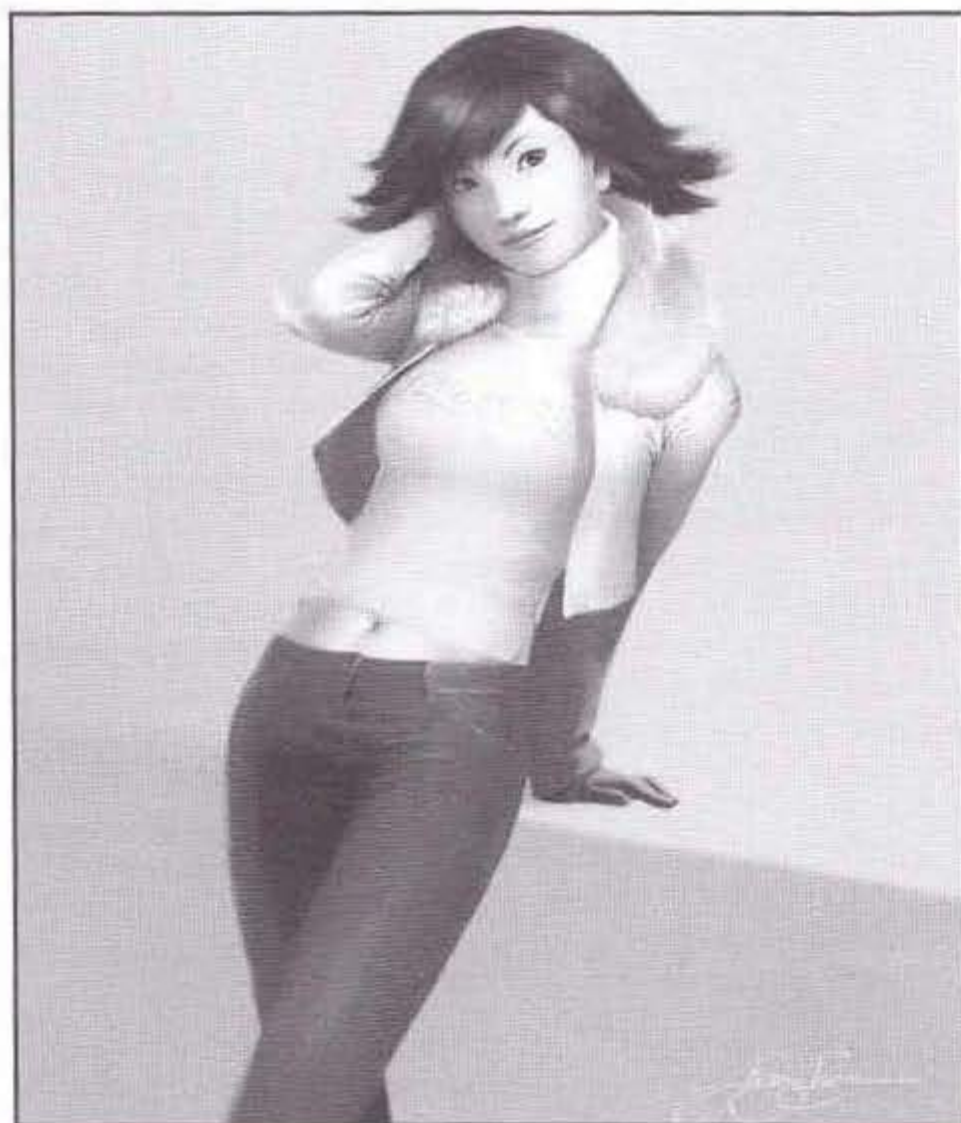



Tabela 3–1 Descrição dos Níveis de Valores de Habilidade

Valor de Habilidade	Modificador	Descrição
1	–5	Inapto
2–3	–4	Bebê
4–5	–3	Criança pequena
6–7	–2	Significativamente abaixo da média humana; criança
8–9	–1	Abaixo da média humana; adolescente
10–11	0	Média humana
12–13	+1	Acima da média humana
14–15	+2	Significativamente acima da média humana
16–17	+3	Altamente capacitado
18–19	+4	Extremamente capacitado
20–21	+5	O melhor da região
22–23	+6	O melhor do país
24–25	+7	Habilidade de nível mundial; máximo do potencial humano
26–27	+8	Acima do potencial humano
28–29	+9	Significativamente acima do potencial humano
30+	10+ (e acima)	Habilidade lendária

BESM d20 Sem Pontos

Nossa redefinição do Sistema d20 usa os Pontos de Personagem para balancear os aspectos da criação e evolução dos personagens. Se você nunca jogou um RPG baseado em pontos, o seu uso poderá parecer assustador ou complexo. Se você preferir deixar o ***BESM d20*** mais similar ao sistema d20 padrão, livre-se dos pontos. É um processo fácil:

Fundamentos

Primeiramente, calcule seus Valores de Habilidade, escolha sua raça e selecione sua classe normalmente (consulte os capítulos a seguir para maiores informações). Ignore todas as referências feitas aos Pontos de Personagem genéricos e aos custos em pontos para Habilidades ou raças.

Atributos

Quando estiver consultando as tabelas de progressão de classes, pense nos Atributos como habilidades especiais semelhantes à "Mão Vibrante" dos Monges, a "Cura Pelas Mãos" dos Paladinos ou o "Ataque Furtivo" dos Ladinos. Não se preocupe com os valores em pontos dos Atributos, uma vez que nós já balanceamos as classes para vocês. Mantenha os efeitos dos Atributos simples, e não tente personalizá-los usando Restrições ou Reduções — utilize-os como estão descritos.

Pontos de Personagem Adicionais

Quando uma progressão de classe indicar que você recebeu Pontos de Personagem adicionais, você simplesmente receberá uma nova habilidade especial de uma lista específica, à sua escolha. Por exemplo, quando alcançar o 3º nível, seu personagem Samurai irá receber +2 Pontos de Personagem. Pense nisso como se estivesse selecionando uma habilidade especial da "lista de 2 graduações", que contém todos os Atributos com custo de 2 Pontos/Graduação. Seu personagem tanto poderá receber uma habilidade especial de 2 graduações (+1 graduação de Atributo que custa 2 Pontos/Graduação) ou duas habilidades especiais de 1 graduação (+1 Graduação em dois Atributos que custam 1 Ponto/Graduação). Da mesma forma, seu personagem Estudante recebe +5 Pontos de Personagem ao alcançar o 6º nível. Nesse momento você poderá selecionar uma habilidade da lista de 5 graduações, cinco habilidades da lista de 1 graduação, ou qualquer combinação cuja soma chegue a um total de 5 Graduações.

Defeitos

Se você deseja se livrar dos pontos em ***BESM d20***, é melhor não usar Defeitos. Como alternativa, para cada defeito de "valor médio" acrescentado ao seu personagem (o Defeito intermediário das três opções) você recebe um Talento adicional.

PASSO 4: ESCOLHENDO UMA RAÇA

Neste estágio do processo de criação você deve escolher uma raça como descrito no *Livro do Jogador*, pagando o custo apropriado em Pontos de Personagem de acordo com a Tabela 4–1 (usando os Pontos de Personagem genéricos recebidos no Passo 1, página 9). Com a permissão de seu Mestre, você pode criar seu próprio conjunto de características raciais, pagando o custo apropriado a partir de seus Pontos de Personagem iniciais. Incluímos a seguir o detalhamento em Pontos de Personagem das raças encontradas no *Livro do Jogador*, assim como dos construtos artificiais (como a classe Robô Gigante, página 27).

DETERMINANDO O CUSTO RACIAL

Ao distribuir pontos entre as habilidades especiais, cada característica foi examinada cuidadosamente. Se a habilidade puder ser comparada diretamente a um Atributo de *BESM d20*, este foi o valor utilizado (por exemplo, 4 Pontos de Perícia valem 1 ponto; visão aguçada vale 1 ponto; +1 no teste de resistência de Vontade vale 1 ponto, etc.). Outras habilidades foram modificadas dependendo de sua utilidade numa grande variedade de situações, ou se eram aplicáveis apenas em circunstâncias limitadas. Ocasionalmente uma habilidade foi avaliada em meio ponto (caso sua utilidade pareça menor que um ponto), e algumas vezes, o total final era arredondado apropriadamente. O Mestre pode alterar o custo em pontos de cada raça como desejar. Consulte o *Livro do Jogador* para maiores informações sobre habilidades raciais.

Em *BESM d20*, a raça padrão dos personagens é humano (valendo normalmente 6 Pontos de Personagem). Conseqüentemente, o número final de Pontos de Personagem de uma raça será igual ao valor calculado menos 6. Esses ajustes significam que pertencer à raça humana é "grátis": não é preciso gastar nenhum ponto para isso. As outras raças são ajustadas apropriadamente. Como resultado, um personagem meio-orc recebe mais 5 Pontos de Personagem para compensar sua falta de habilidade (se comparado aos humanos ou outras raças).

Tabela 4–1: Custos Raciais

Construto Artificial	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
Sem Constituição	0
Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento	4
Imune a doença, morte e efeitos de necromancia	3
Não pode ser curado (precisa ser consertado)	–4
Imune a sucessos decisivos e dano por contusão	2
Imune a dano temporário ou permanente de habilidade e drenar energia	2
Obtém sucesso automático em testes de resistência de Fortitude a menos que o efeito possa ser direcionado a objetos	3
Valor Total	10
Custo Final	**4**

Anão	**Custo em Pontos**
Deslocamento lento	–1
+2 de Constituição	1
–2 de Carisma	–1
Visão no escuro	1
Ligação com pedras	1
+2 nos testes de resistência contra venenos	1
+2 nos testes de resistência contra magias	2
+1 nas jogadas de ataque contra orcs/goblinóides	1
+4 de bônus de esquiva contra gigantes	1
+2 nos testes da perícia Avaliação	0,5
+2 nos testes da perícia Ofícios	0,5
Valor Total	7
Custo Final	**1**

Elfo	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
+2 de Destreza	1
–2 de Constituição	–1
Imune a magias de sono	1
+2 nos testes de resistência contra encantamentos	1
Visão na penumbra	1
+2 nos testes das perícias Ouvir, Procurar e Observar	1,5
Detectar portas secretas	1
Valor Total	6
Custo Final	**0**

Gnomos	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
+2 de Constituição	1
–2 de Força	–1
Visão na penumbra	1
+2 nos testes de resistência contra ilusões	1
+1 nas jogadas de ataque contra kobolds/goblinóides	1
+4 de bônus de esquiva contra gigantes	1
+2 nos testes da perícia Ouvir	0,5
+2 nos testes da perícia Alquimia	0,5
Magias de nível 0 grátis (truques)	1
Valor Total	6
Custo Final	**0**

Halfling	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
+2 de Destreza	1
–2 de Força	–1
+2 nos testes das perícias Escalar, Saltar e Furtividade	1
+1 em todos os testes de resistência	3
+2 nos testes de resistência contra medo	1
+1 nas jogadas de ataque com armas de arremesso	1
+2 nos testes da perícia Ouvir	0,5
Valor Total	7
Custo Final	**1**

Humano	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
+1 Talento no 1º nível	2
+4 Pontos de Perícia no 1º nível	1
+1 Ponto de Perícia por nível	2
Classe favorecida opcional (quando multiclasse)	1
Valor Total	6
Custo Final	**0**

Meio Elfo	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
Imunidade a sono	1
+2 nos testes de resistência contra encantamentos	1
Visão na penumbra	1
+1 nos testes das perícias Ouvir, Procurar e Observar	0,5
Sangue élfico	1
Classe favorecida opcional (quando multiclasse)	1
Valor Total	6
Custo Final	**0**

Meio Orc	**Custo em Pontos**
Deslocamento básico	0
+2 de Força	1
–2 de Inteligência	–1
–2 de Carisma	–1
Visão no escuro	1
Sangue orc	1
Valor Total	1
Custo Final	**–5**

PASSO 5: ESCOLHENDO UMA CLASSE

Uma classe é um arquétipo que ajuda o jogador a definir as capacidades básicas do seu personagem, um modelo a partir do qual é possível construir seus heróis de anime. Elas também são uma forma prática de informar ao Mestre e aos demais jogadores os pontos fortes e as capacidades do personagem (o nome da classe), bem como seu nível de competência (o nível de classe). Cada classe possui uma tabela própria de progressão que indica quais Perícias, habilidades, Talentos, Atributos e Pontos de Personagem adicionais seu personagem receberá à medida que avançar de nível. Os jogadores devem escolher uma classe (ou possivelmente mais de uma, se o personagem não for do primeiro nível) para seu personagem como descrito no *Livro do Jogador*.

Tabela 5–1: Classes do BESM d20

Arsenal	Feiticeiro Dinâmico	Piloto de Mecha
Artista Marcial	Garota Mágica	Robô Gigante
Ás do Asfalto	Membro Sentai	Samurai
Aventureiro	Metamorfo	Tecnogênio
Estudante	Ninja	Treinador de Monstros

PERSONAGENS MULTICLASSE

À medida que adquire experiência e muda de nível (ou caso tenha sido criado acima do 1º nível), seu personagem poderá optar entre progredir nos níveis de uma ou mais classes novas ao invés de avançar em uma única classe. Adicionar uma segunda classe (ou até mesmo uma terceira) dará ao personagem acesso a diferentes benefícios, porém a progressão nessas novas classes será feita em detrimento do avanço das outras classes do personagem.

Por exemplo, se seu personagem for a única Garota Mágica do grupo, é possível optar por avançar apenas naquela classe. No entanto, se uma nova Garota Mágica se unir ao grupo, as duas personagens poderão optar por avançar alguns níveis como Membro Sentai a fim de complementarem as habilidades uma da outra antes de começarem a avançar novamente na classe Garota Mágica. Enquanto seus personagens estiverem progredindo em níveis como Membro Sentai, seus níveis como Garota Mágica permanecerão inalterados. Quando decidirem avançar novamente na classe Garota Mágica, os níveis como Membro Sentai permanecerão inalterados e assim por diante. Seu personagem só pode avançar um nível em uma única classe por vez.

Para maiores informações sobre personagens multiclasse, consulte o *Livro do Jogador*. Apesar dos personagens de *BESM d20* não estarem sujeitos a penalidades em seus Pontos de Experiência (XP) por serem multiclasse, o Mestre poderá optar pelo contrário.

BÔNUS POR NÍVEL

Todas as classes recebem vários bônus de personagem em cada nível. O tipo exato e o momento em que esse bônus é recebido dependem de cada classe específica. Os bônus dados a cada classe estão descritos nas tabelas existentes em suas respectivas sessões.

Bônus Base de Resistência

Os dois números indicados como Bônus Base de Resistência na Tabela 5–2 são somados ao resultado dos testes de resistência de seu personagem: testes de resistência de Fortitude (Fort), testes de resistência de Reflexos (Ref) e testes de resistência de Vontade (Von). Para determinar quando o bônus menor ou maior se aplica a cada teste de resistência específico, consulte a tabela de progressão de classe apropriada para seu personagem. Esses bônus são cumulativos no caso de personagens multiclasse.

Bônus Base de Ataque

Quando estiver atacando durante um combate (consulte a seção Combate, na página 110), seu personagem adiciona seu Bônus Base de Ataque ao resultado da sua jogada de ataque. O bônus associado a cada classe está indicado na Tabela 5–2. O primeiro número reflete o bônus aplicado ao primeiro ataque do personagem e a qualquer ataque adicional realizado mediante o uso do Atributo Ataques Adicionais (consulte a página 49). Os números que aparecem depois da barra indicam ataques adicionais com bônus reduzidos. Por exemplo, "+15/+10/+5" significa que o personagem pode fazer três ataques por turno: o primeiro com um bônus igual a +15, o segundo com bônus de +10 e o terceiro com bônus de +5.

O primeiro Bônus Base de Ataque é cumulativo para personagens multiclasse, o que determinará quantos ataques adicionais o personagem poderá realizar, e seus respectivos bônus. Os ataques adicionais são adquiridos sempre que o menor valor do bônus Base de Ataque chegar a +6,

+11 e +16, e são recebidos com um bônus inicial de +1. Exemplo: um Samurai de 12º nível/Robô Gigante de 8º nível possui Bônus Base de Ataque individuais iguais a +12/+7/+2 e +6/+1. A combinação dos dois primeiros bônus do personagem equivale a 18 (12 + 6 = 18). Conseqüentemente, o bônus Base de Ataque combinado do personagem é igual a +18/+13/+8/+3.

Adquirindo Graduações nos Atributos

Quando um Atributo é relacionado na seção Especial da tabela de progressão de cada Classe específica, seu personagem recebe uma Graduação naquele Atributo ao alcançar aquele nível de classe. Se o personagem já tiver uma ou mais graduações naquele Atributo, sua Graduação aumenta em um. Se o Atributo for novo para o personagem, ele adquirirá então o Atributo com Graduação 1. Você pode definir detalhes específicos a respeito daquele Atributo com a aprovação de seu Mestre. Por exemplo, caso seu personagem receba o Atributo Ataque Especial (página 61), você deve adicionar as Vantagens e Desvantagens de Ataque apropriadas para seu personagem, e depois discutir suas idéias com o Mestre. Com a aprovação do Mestre, qualquer Graduação de Atributo recebida através do avanço nos níveis de classe pode ser trocada por um número de Pontos de Personagem equivalente ao custo do Atributo, calculado usando-se o Defeito Treinamento Incompleto (página 96).

A menos que seja especificado o contrário, as habilidades listadas na seção Especial referem-se aos Atributos (página 37).

Pontos de Personagem Adicionais

Quando os Pontos de Personagem estão indicados como um bônus Especial na progressão de nível, você pode gastá-los para: Aumentar os valores das Habilidades, as graduações de seus Atributos, adquirir novos Atributos, adicionar novos Talentos, adquirir novas Perícias ou aumentar o valor das já existentes (através do Atributo Extremamente Habilidoso) ou eliminar Defeitos existentes. O custo em Pontos de Personagem para essas modificações é o mesmo usado durante a criação do personagem. Se preferir, os Pontos de Personagem podem ser guardados para serem distribuídos mais tarde (com a autorização do Mestre).

Benefícios dos Níveis

Consulte a Tabela 5-3: Benefícios Dependentes de Nível e o *Livro do Jogador* para mais informações sobre a progressão de nível.

Graduação Máxima de Perícias (Opcional)

O número máximo de graduações em Perícias que seu personagem pode ter em uma Perícia de classe, caso seu Mestre utilize essa regra opcional, será igual ao nível do seu personagem +3. Para Perícias de Outras Classes, o valor equivale à metade do máximo para uma Perícia de classe. As Perícias de classe e de Outras Classes estão relacionadas nas descrições de cada classe.

Talentos

Além dos benefícios específicos de cada classe, seu personagem recebe um Talento no 1º nível (dois se for humano) e um Talento adicional no 3º, 6º, 9º, 12º, 15º e 18º níveis de personagem (e não de classe), como indicado na Tabela 5-3.

Aumentos nos Valores de Habilidade

No 4º, 8º, 12º, 16º e 20º nível de personagem (e não de classe), seu personagem aumenta um dos seus Valores de Habilidade (à sua escolha) em um ponto.

Descrições das Classes

BESM d20 apresenta 15 novas classes de personagem apropriadas para uma grande variedade de aventuras de anime. As classes são apresentadas em ordem alfabética, e contêm informações importantes para que você consiga entender melhor a natureza e o mecanismo de jogo da classe.

Como alternativa, você pode escolher uma classe apresentada no *Livro do Jogador* (sujeito à aprovação do Mestre) para seu personagem. Detalhes de como o *BESM d20* converte as classes de personagens de fantasia para o sistema de construção baseado em pontos serão apresentadas no final desse capítulo.

Tabela 5–2: Bônus Base de Ataque

Nível	Bônus Base de Resistência	Arsenal, Artista Marcial, Samurai	Robô Gigante, Ás do Asfalto, Garota Mágica, Piloto de Mecha, Ninja, Membro Sentai, Metamorfo	Aventureiro, Feiticeiro Dinâmico, Treinador de Monstro de Estimação, Estudante, Tecnogênio
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Tabela 5–3: Benefícios Dependentes de Nível

Nível de Personagem	Experiência (XP)	Graduação Máxima de Perícia (opcional) Classe	Outras Classes	Talentos	Aumentos no Valor de Habilidade
1	0	4	2	+1	—
2	1.000	5	2	—	—
3	3.000	6	3	+1	—
4	6.000	7	3	—	+1
5	10.000	8	4	—	—
6	15.000	9	4	+1	—
7	21.000	10	5	—	—
8	28.000	11	5	—	+1
9	36.000	12	6	+1	—
10	45.000	13	6	—	—
11	55.000	14	7	—	—
12	66.000	15	7	+1	+1
13	78.000	16	8	—	—
14	91.000	17	8	—	—
15	105.000	18	9	+1	—
16	120.000	19	9	—	+1
17	136.000	20	10	—	—
18	153.000	21	10	+1	—
19	171.000	22	11	—	—
20	190.000	23	11	—	+1

Além do 20º Nível

Quando um personagem alcança o 20º nível, sua evolução posterior se torna um pouco diferente. Embora o XP necessário para alcançar níveis mais altos siga uma progressão lógica [XP necessário para Nível Y = (Nível Y–1) × 1.000], o personagem não recebe mais nada automaticamente ao alcançar níveis mais altos: seu Bônus Base de Ataque não aumenta, nenhum de seus testes de resistência aumenta, nenhum ponto de vida extra, nenhuma Perícia adicional, etc. Ao invés disso, o personagem recebe +10 Pontos de Personagem a cada novo Nível, que podem ser usados para se adquirir os Atributos, Talentos e Valores de Habilidade que o personagem porventura desejar.

ARSENAL

O cheiro de pólvora queimada é melhor que qualquer droga para um Arsenal – seja homem ou mulher. Aqueles que caminham pelos extremos da tecnologia preferem o odor de ozônio incandescente, mas o efeito é o mesmo. Os Arsenais se preocupam acima de tudo com suas armas, sua mira precisa e em explodir todos os obstáculos em seu caminho. Apesar de muitas pessoas encararem os Arsenais como forças descontroladas de destruição, existem tantos desconhecidos frios, silenciosos e sombrios quanto psicóticos loucos para puxar o gatilho. Franco-atiradores, policiais, foras-da-lei, caçadores de recompensa (e procurados) estão entre as carreiras mais comuns para um Arsenal, ocupações onde seu talento pode ser apreciado e nas quais podem obter o porte para suas preciosas armas com mais facilidade.

Características

Quando entra em combate, o Arsenal o faz em grande estilo. Seus reflexos e seu sangue-frio são quase sobre-humanos, o que lhe permite apontar uma arma para a cabeça do oponente num mero piscar de olhos. À medida que progridem, aprendem a carregar mais armas do que seria fisicamente possível, sem mencionar a variedade de truques que dominam, como por exemplo atirar com os olhos fechados ou causar o dano de um morteiro usando uma simples metralhadora de mão. As pessoas acreditam que uma força maior protege os Arsenais, tamanho é o número de combates dos quais eles saem ilesos.

Outras Classes

Os Ases do Asfalto fornecem mobilidade para o poder de fogo dos Arsenais. Um Arsenal ri de alegria perante o desafio de enfrentar um Robô Gigante e zomba dos antiquados (e, na sua opinião, obsoletos) estilos de luta dos Artistas Marciais, Samurais e Ninjas. Eles gostam dos Pilotos de Mecha simplesmente porque eles são ótimos companheiros de farra. Aos seus olhos, os Tecnogênios são apenas versões tecnológicas dos Feiticeiros Dinâmicos – ambos são nerds que dependem de enormes fontes de energia para resolverem seus problemas. Os Treinadores de Monstros pertencem à mesma categoria patética dos Estudantes. Os Membros Sentai e Aventureiros só conseguem o respeito de um Arsenal através de seus atos e não de suas palavras.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Arsenal usa um d8 como Dado de Vida.

A Destreza é a Habilidade mais importante para um Arsenal. A maioria de seus combates é à distância, o que faz com que o Arsenal se preocupe mais com evitar o dano do que suportá-lo. A Força e a Constituição também são importantes, pois os Arsenais enfrentam muitas batalhas. Por fim, um Carisma alto também é útil, já que muitas das Perícias vitais da classe dependem dele.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Arsenal (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Conhecimento: Ciências Criminais (Int), Demolição (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esportes (For, Des ou Con), Falar Idiomas (Int), Intimidar (Car), Investigar (Int), Jogar (Int), Leitura Labial (Int), Levantamento de Peso (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sedução (Car), Sentir Motivação (Sab), Arqueirismo, Combate com Armas de Fogo e Defesa à Distância

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

Tabela 5–4: O Arsenal

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Talento Iniciativa Aprimorada
2	+2	+0	+3	+0	Benção Divina +1
3	+3	+1	+3	+1	Dano Maciço +1
4	+4	+1	+4	+1	Talento Atirar às Cegas
5	+5	+1	+4	+1	Talento Blindagem Portátil
6	+6/+1	+2	+5	+2	Talento Enciclopédia Bélica
7	+7/+2	+2	+5	+2	Benção Divina +1
8	+8/+3	+2	+6	+2	Talento Analisar Oponente, Dano Maciço +1
9	+9/+4	+3	+6	+3	+ 2 Pontos de Personagem
10	+10/+5	+3	+7	+3	Maestria do Combate Defensivo +1
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	+ 2 Pontos de Personagem
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Talento Mãos Firmes
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Benção Divina +1, Dano Maciço +1
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Maestria do Combate Defensivo +1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	+2 Pontos de Personagem, talento Precisão
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Talento Combater com Duas Armas
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Benção Divina +1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Dano Maciço +1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Maestria do Combate Defensivo +1
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	+ 2 Pontos de Personagem, talento Iniciativa Aprimorada

ARTISTA MARCIAL

A idéia de que o próprio corpo é a melhor arma é o foco central na filosofia do Artista Marcial — um argumento que se torna ainda mais convincente quando conseguem quebrar uma parede usando apenas as mãos nuas. Resultados de um treinamento rigoroso e de muita disciplina, os Artistas Marciais são mestres no combate desarmado, conseguindo com socos e chutes o que os outros precisam de armas para fazer, e de forma bem mais vistosa. Esses lutadores são muito zelosos por suas habilidades, protegendo os ensinamentos de seus mestres e defendendo a honra de suas escolas de luta contra quaisquer oponentes, especialmente outros Artistas Marciais.

Características

Os Artistas Marciais não precisam de armas para causar ferimentos graves em seus inimigos. Os melhores lutadores conseguem até mesmo perfurar uma blindagem a socos. Associado a esse talento para infligir dano, os Artistas Marciais também aprendem a evitar serem atingidos, seja aparando os golpes ou simplesmente não estando lá para recebê-los. À medida que aprendem a concentrar suas energias interiores, eles adquirem ataques especiais capazes de atingir seus inimigos à distância, retirar o ar de seus pulmões, incendiar objetos inflamáveis e outros efeitos que beiram o uso da magia. Sua percepção mística também permite que eles lutem sob as condições mais adversas.

Outras Classes

Apesar dos Artistas Marciais respeitarem a disciplina dos Samurais e as habilidades dos Ninjas, eles ainda consideram seus métodos como sendo inferiores. Os Arsenais, os Ases do Asfalto, os Pilotos de Mecha e os Tecnogênios não merecem sua atenção, pois eles abusam de ferramentas e ignoram sua força interior. Os Treinadores de Monstros também pertencem a essa categoria. Eles percebem um eco de sua busca pela perfeição no esforço das Garotas Mágicas e dos Feiticeiros Dinâmicos para dominar seus poderes. Os aventureiros em geral são um aborrecimento, enquanto os Estudantes e os Metamorfos tanto podem ser aliados a proteger quanto valentões e monstros a serem derrotados.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Artista Marcial usa um d10 como Dado de Vida.

Possuir um valor elevado em duas habilidades é importante para um Artista Marcial, sendo pelo menos uma delas física (Força, Destreza ou Constituição) e outra social (Inteligência, Sabedoria ou Carisma). O Artista Marcial é um guerreiro que se esforça para obter o equilíbrio, tanto físico quanto espiritual.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Artista Marcial (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Atuação (Car), Conhecimento: Artes e Cultura (Int), Conhecimento: Ocultismo (Int), Controlar a Respiração (Con), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falar Idiomas (Int), Furtividade (Des), Medicina (Sab), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Punga (Des), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Ataque Corpo a Corpo, Ataque Especial à Distância, Ataque Desarmado, Defesa Corpo a Corpo e Defesa Desarmada.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

Tabela 5–5: O Artista Marcial

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Perícia Combate Desarmado +2, Perícia Defesa Desarmada +2
2	+2	+0	+3	+0	Dano Maciço (Golpe Desarmado) +1
3	+3	+1	+3	+1	Talento Iniciativa Aprimorada
4	+4	+1	+4	+1	Talento Analisar Oponente
5	+5	+1	+4	+1	Velocidade +1
6	+6/+1	+2	+5	+2	Ataque Especial +1
7	+7/+2	+2	+5	+2	Dano Maciço (Golpe Desarmado) +1
8	+8/+3	+2	+6	+2	Maestria do Combate Defensivo +1
9	+9/+4	+3	+6	+3	Ataque Especial +1
10	+10/+5	+3	+7	+3	Talento Iniciativa Aprimorada
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	+2 Pontos de Personagem
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Velocidade +1
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Dano Maciço (Golpe Desarmado) +1
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Ataque Especial +1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Talento Lutar às Cegas
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	+2 Pontos de Personagem
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque Especial +1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	+2 Pontos de Personagem
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Dano Maciço (Golpe Desarmado) +1
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	+1 Ponto de Personagem, Maestria do Combate Defensivo +1

ÁS DO ASFALTO

Os Ases do Asfalto são viciados em velocidade. Levando a vida a toda velocidade, eles estão sempre com um pé no acelerador e outro na embreagem (nenhum Ás do Asfalto de respeito dirigiria um veículo automático!). Vaidosos e confiantes, os Ases do Asfalto possuem um certo magnetismo que afeta o ambiente mesmo quando não estão montados em suas motos ou atrás do volante de seus carros. Eles sentem um grande orgulho de seus veículos e fazem qualquer coisa para garantir que eles estejam sempre nas melhores condições possíveis, chegando até mesmo a arriscar suas vidas por uma peça que desejem ou a quebrar a cara de qualquer idiota que ousar se sentar em seus pára-choques cromados.

Características

A característica mais marcante de um Ás do Asfalto é seu veículo: ele é um distintivo de honra, um amigo confiável e um símbolo de liberdade. Os Ases do Asfalto não se contentam apenas em pilotar, mas possuem perícias suficientes para reparar e envenenar suas máquinas. Como as peças de primeira categoria custam caro, não é incomum que os Ases do Asfalto tenham vínculos com alguma organização que pague suas despesas ou lhes dê trabalho para que ele possa arcar com elas. Seu carisma natural atrai seguidores na forma de equipes de box, mecânicos, co-pilotos e navegadores. Eles são capazes de manter a calma mesmo nas situações mais angustiantes, sem nunca perder o controle do volante ou da alavanca de câmbio.

Outras Classes

Os Ases do Asfalto e os Pilotos de Mecha têm muito em comum e, por isso, compartilham uma amistosa rivalidade. Eles também compreendem a conexão espiritual dos Samurais com suas *katanas*, assim como a paixão dos Arsenais por suas armas. As Garotas Mágicas, os Treinadores de Monstros e os Membros Sentai na maioria das vezes são vistos mais como alvos a serem atropelados do que como amigos a serem conquistados. Os Artistas Marciais e os Ninjas são agrupados sob a categoria "kung-fu esquisito", mas apesar disso os Ases do Asfalto podem aprender a respeitar suas habilidades. Um Tecnogênio é um mecânico muito útil, enquanto os Aventureiros e os Estudantes dão bons bajuladores. Os Feiticeiros Dinâmicos e os Robôs Gigantes são dois enigmas que os Ases do Asfalto preferem deixar sem resposta.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Ás do Asfalto usa um d8 como Dado de Vida.

Inteligência e Destreza são as duas Habilidades principais para um Ás do Asfalto. A Destreza ajuda a aprimorar seus reflexos e sua agilidade enquanto a Inteligência contribui com suas Perícias e Atributos. O Carisma também é importante, pois muitas das atividades dessa classe de personagem envolvem situações sociais.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Ás do Asfalto (e a habilidade chave para cada perícia) são: Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento: Ciências Criminais (Int), Conhecimento: Local (Int), Conhecimento: Mecânica (Int), Dirigir (Int ou Des), Falar Idiomas (Int), Investigação (Int), Jogar (Sab), Leitura Labial (Int), Navegação (Int), Observar (Sab), Operar Mecanismo (Int), Pilotar (Int ou Des), Reparos (Int), Sedução (Car), Sentir Motivação (Sab), Ataque Corpo a Corpo, Ataque Desarmado, Combate com Armas de Fogo, Defesa Desarmada.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4

- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

TNG

Tabela 5—6: O Ás do Asfalto

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Equipamento Pessoal (carro) +1
2	+1	+0	+3	+0	Gênio da Mecânica +1
3	+2	+1	+3	+1	Bajuladores +1, Item de Poder (relacionado ao carro) +1
4	+3	+1	+4	+1	Vínculo com Organização +1, Equipamento Pessoal (carro) +1
5	+3	+1	+4	+1	+5 Pontos de Personagem, Bênção Divina +1
6	+4	+2	+5	+2	Talento Mãos Firmes
7	+5	+2	+5	+2	Equipamento Pessoal (carro) +1
8	+6/+1	+2	+6	+2	Aura de Comando +1, Riqueza +1
9	+6/+1	+3	+6	+3	Item de Poder (relacionado ao carro) +1
10	+7/+2	+3	+7	+3	+5 Pontos de Personagem, Equipamento Pessoal (carro) +1
11	+8/+3	+3	+7	+3	Bajuladores +1, Vínculo com Organização +1
12	+9/+4	+4	+8	+4	Gênio da Mecânica +1
13	+9/+4	+4	+8	+4	Equipamento Pessoal (carro) +1
14	+10/+5	+4	+9	+4	Talento Iniciativa Aprimorada, Item de Poder (relacionado ao carro) +1
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3 Pontos de Personagem, Benção Divina +1
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Aura de Comando +1, Equipamento Pessoal (carro) +1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Maestria do Combate Defensivo +1, Riqueza +1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Bajuladores +1, Vínculo com Organização +1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Maestria do Combate Defensivo +1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+5 Pontos de Personagem, Benção Divina +1

AVENTUREIRO

Ruínas abandonadas, lugares de acesso restrito e lendas sobre tesouros perdidos ou difíceis de serem encontrados são como o canto das sereias para os ouvidos de um Aventureiro, cuja atração pelo perigo lhe oferece infinitas oportunidades para desenvolver seu potencial, que de outra maneira permaneceria adormecido. Os Aventureiros são um grupo variado, e podem ser encontrados tanto trocando gentilezas durante eventos sociais quanto dependurados em uma corrente suspensa no interior de uma catacumba em ruínas. Dependendo de seus gostos pessoais, eles podem se especializar em uma área em particular, mas uma coisa sempre será verdade: onde quer que estejam, eles sempre encontram encrenca, mesmo que não estejam procurando por isso.

Características

Os Aventureiros são a personificação da flexibilidade. Sem qualquer característica particular para distingui-los, eles têm liberdade para se tornar qualquer coisa que desejarem. Eles não são particularmente fortes nem talentosos, mas enfrentam seus desafios com dedicação e coragem.

Eles podem aprender qualquer profissão que desejarem, tornando-se cada vez melhores à medida que adquirem experiência. Durante suas aventuras, eles descobrem muitas coisas a respeito de si mesmos, podendo despertar habilidades que até então permaneciam adormecidas, surpreendendo seus aliados e adversários a cada novo desenvolvimento. Eles têm poucos limites a não ser aqueles que impõem a si mesmos.

Outras Classes

A adaptabilidade que caracteriza o Aventureiro ajuda-o a se dar bem com quase todo mundo, o que não impede conflitos de personalidade ou até mesmo rivalidades românticas com outras pessoas, independente de suas tendências. Sua sede insaciável por diversão aproxima-os dos Ases do Asfalto e dos Arsenais. Membros Sentai e Garotas Mágicas são como ímãs naturais que atraem encrenca, que pode ser a simples presença do aventureiro. Eles não possuem nenhuma relação particular com os Robôs Gigantes, os Tecnogênios ou os Feiticeiros Dinâmicos, mas suas esquisitices podem atrair a atenção de um Aventureiro curioso. Eles se adaptam facilmente às outras classes caso tenham algum interesse em comum, complicando a existência dos demais simplesmente por estarem ali.

Dados de Vida e Valores de Habilidades

O Aventureiro usa um d4 como Dado de Vida.

Qualquer Habilidade pode ser útil para um Aventureiro – a classe "sem classe" do *BESM d20*. As Habilidades mais importantes dependem do conceito do personagem.

Perícias de Classe e Pontos de Perícias

Todas as Perícias que não se relacionam a combate são consideradas Perícias de Classe para o Aventureiro.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4

- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

Informações Especiais

O nível de poder de um Aventureiro é menor que o de todas as outras classes (6% menos Pontos de Personagem ao longo dos primeiros 20 níveis), porém o Aventureiro recebe de forma irrestrita 5 Pontos de Personagem a cada Nível, o que lhe dá o maior grau de flexibilidade. Com isso, a classe Aventureiro fica bem equilibrada em relação às demais.

NG

Tabela 5–7: O Aventureiro

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+0	+ 5 Pontos de Personagem
2	+1	+0	+0	+0	+ 5 Pontos de Personagem
3	+1	+1	+1	+1	+ 5 Pontos de Personagem
4	+2	+1	+1	+1	+ 5 Pontos de Personagem
5	+2	+1	+1	+1	+ 5 Pontos de Personagem
6	+3	+2	+2	+2	+ 5 Pontos de Personagem
7	+3	+2	+2	+2	+ 5 Pontos de Personagem
8	+4	+2	+2	+2	+ 5 Pontos de Personagem
9	+4	+3	+3	+3	+ 5 Pontos de Personagem
10	+5	+3	+3	+3	+ 5 Pontos de Personagem
11	+5	+3	+3	+3	+ 5 Pontos de Personagem
12	+6/+1	+4	+4	+4	+ 5 Pontos de Personagem
13	+6/+1	+4	+4	+4	+ 5 Pontos de Personagem
14	+7/+2	+4	+4	+4	+ 5 Pontos de Personagem
15	+7/+2	+5	+5	+5	+ 5 Pontos de Personagem
16	+8/+3	+5	+5	+5	+ 5 Pontos de Personagem
17	+8/+3	+5	+5	+5	+ 5 Pontos de Personagem
18	+9/+4	+6	+6	+6	+ 5 Pontos de Personagem
19	+9/+4	+6	+6	+6	+ 5 Pontos de Personagem
20	+10/+5	+6	+6	+6	+ 5 Pontos de Personagem

ESTUDANTE

A vida normal já é aventura suficiente, sem a necessidade de vagar sem destino em busca de tesouros perdidos ou alistar-se no exército com a improvável idade de 14 anos. A vida de um Estudante é cheia de pequenos desafios, como professores esquisitos, rivais no amor e feiras culturais. A melhor perspectiva de aventura está numa excursão da escola, mas alguns Estudantes dificilmente levam uma vida tão idílica. Os amigos que eles fazem têm a tendência de colocá-los em encrencas com gangues de rua, namorados psicopatas e parentes amalucados, sem falar nos detestáveis alienígenas, demônios antigos despertados e até mesmo deusas ancestrais. Com tudo isso, eles ainda têm de arranjar tempo para estudar para as provas finais e para os temíveis exames do vestibular.

Características

Devido à sua normalidade, os Estudantes parecem cercados por uma aura especial. Eles fazem amigos com facilidade, não só por causa de seus uniformes legais ou de suas estranhamente atraentes saias plissadas. Sua completa normalidade parece ter o efeito secundário de protegê-las de todas as esquisitices que possam encontrar. A maioria dos estudantes possui uma sorte absurda, pois conseguem se esquivar e desviar durante uma luta, ou até mesmo receber inspiração divina. Os Estudantes sempre podem contar com seus amigos para lhes dar uma mão, e as aventuras os forçam a aprender perícias que nunca imaginaram precisar, como consertar coisas ou fazer amizade com criaturas bizarras.

Outras Classes

As demais classes são os inimigos dos sonhos de uma vida normal de um Estudante. Sua amizade atrai todos eles, sem preferência alguma. Eles podem ser aspirantes a Pilotos de Mecha com a mesma facilidade com que se tornam aprendizes de um Feiticeiro Dinâmico, cobaias das experiências de um Tecnogênio, alvo do interesse romântico de uma Garota Mágica ou companheiros de Aventureiros, Ases do Asfalto, Arsenais e Robôs Gigantes. Eles são amigos valiosos para os Artistas Marciais, os Treinadores de Monstros e os Membros Sentai, e podem até mesmo se tornar exemplos de moral para Samurais e Ninjas. Eles são amigos de todo mundo e têm a sorte de viver para se arrepender disso.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Estudante usa um d4 como Dado de Vida.

Os Estudantes (ao menos os bem-sucedidos) possuem um valor elevado de Inteligência e Destreza, necessários para conseguir boas notas e escapar dos valentões de plantão.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Estudante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Conhecimento: Arquitetura (Int), Conhecimento: Artes e Cultura (Int), Conhecimento: Ciências Biológicas (Int), Conhecimento: Ciências Físicas (Int), Conhecimento: Ciências Sociais (Int), Conhecimento: Cultura Estrangeira (Int), Conhecimento: Direito (Int), Conhecimento: Economia Doméstica (Int), Conhecimento: Local (Int), Conhecimento: Natureza (Int), Conhecimento: Negócios (Int), Conhecimento: Religião (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Esportes (For, Des ou Cons), Falar Idiomas (Int), Jogar (Sab), Natação (For), Ofícios (Int), Operar Computadores (Int), Pesquisar (Int) e Profissão (Int).

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (8 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  8 + Modificador de Int.

Tabela 5–8: O Estudante

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Benção Divina +1, Sexto Sentido +1
2	+1	+0	+3	+0	Bajuladores +1, Escudo Mental +1
3	+1	+1	+3	+1	+3 Pontos de Personagem, Arte da Distração +1, Equipamento Pessoal +1
4	+2	+1	+4	+1	+3 Pontos de Personagem, Aura de Comando +1
5	+2	+1	+4	+1	Cativar Animais +1, Benção Divina +1, Bajuladores +1
6	+3	+2	+5	+2	+5 Pontos de Personagem, Vínculo com Organização +1
7	+3	+2	+5	+2	Arte da Distração +1, Equipamento Pessoal +1
8	+4	+2	+6	+2	+5 Pontos de Personagem, Bajuladores +1, Aura de Comando +1
9	+4	+3	+6	+3	Cativar Animais +1, Benção Divina +1
10	+5	+3	+7	+3	+5 Pontos de Personagem, Movimento Especial +1
11	+5	+3	+7	+3	Bajuladores +1, Item de Poder +1
12	+6/+1	+4	+8	+4	+3 Pontos de Personagem, Vínculo com Organização +1
13	+6/+1	+4	+8	+4	+4 Pontos de Personagem, Benção Divina +1
14	+7/+2	+4	+9	+4	Bajuladores +1, Gênio da Mecânica +1
15	+7/+2	+5	+9	+5	+3 Pontos de Personagem, Ataque Especial +1
16	+8/+3	+5	+10	+5	+3 Pontos de Personagem, Escudo Mental +1
17	+8/+3	+5	+10	+5	Benção Divina +1, Bajuladores +1
18	+9/+4	+6	+11	+6	+4 Pontos de Personagem, Vínculo com Organização +1
19	+9/+4	+6	+11	+6	+4 Pontos de Personagem, Escudo Mental +1
20	+10/+5	+6	+12	+6	+5 Pontos de Personagem

FEITICEIRO DINÂMICO

A magia é uma força real e não existe ninguém melhor para provar isso do que um Feiticeiro Dinâmico. Um ser de grande poder, o Feiticeiro Dinâmico sabe como extrair as energias ocultas que governam o mundo e moldá-las da forma que desejar. Tais conhecimentos místicos podem ser provenientes de uma grande variedade de fontes, sejam extraídos dos segredos de uma antiga civilização, herdados de uma tradição oculta ou concedidos por entidades poderosas. Algumas vezes, o Feiticeiro Dinâmico pode nem mesmo ser humano, e sim um ser de outro mundo cuja própria natureza lhe permite utilizar livremente a magia.

Características

A principal característica que distingue um Feiticeiro Dinâmico das outras pessoas é sua capacidade de usar magia. Esse poder se desenvolve lentamente com o tempo, manifestando-se através das magias que ele é capaz de conjurar e do aprofundamento de sua compreensão. As fontes de energia de um Feiticeiro Dinâmico também se expandem de modo a alimentar sua crescente força mística. O caminho da magia exige que o Feiticeiro seja sábio para entender o que ele está fazendo e, mais importante do que isso, como o está fazendo. A magia também oferece o autoconhecimento, permitindo dessa maneira que o Feiticeiro Dinâmico cresça como pessoa ao mesmo tempo em que seu poder se amplia.

Outras Classes

Os Feiticeiros Dinâmicos se sentem mais confortáveis relacionando-se com outras classes que mantenham alguma relação com o oculto, como as Garotas Mágicas, os Metamorfos e alguns Treinadores de Monstros. Os Artistas Marciais e os Ninjas, com seu comando limitado das forças místicas, algumas vezes se associam de forma cautelosa a esses magos. Um Feiticeiro Dinâmico se sente deslocado quando trata com um Tecnogênio ou um Robô Gigante, e tenta manter a maior distância possível deste tipo de gente, assim como fazem em relação à abordagem violenta dos Ases do Asfalto, Arsenais, Pilotos de Mecha e Membros Sentai. Os Samurais não confiam nos Feiticeiros Dinâmicos, exceto quando seus poderes provêm de uma fonte tradicional, enquanto os Estudantes e os Aventureiros se sentem atraídos por sua natureza enigmática.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Feiticeiro Dinâmico usa um d4 como Dado de Vida.

No primeiro nível, o Feiticeiro Dinâmico deve escolher entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Esta escolha indicará qual Habilidade será usada para determinar quão poderosas serão suas magias. Para lançar uma magia, o Feiticeiro Dinâmico deverá ter o valor da Habilidade apropriada igual a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra uma magia lançada por um Feiticeiro Dinâmico é igual a 10 + o nível da magia + o modificador do Valor de Habilidade escolhido pelo personagem. Valores elevados de Destreza e de Constituição também são importantes para um Feiticeiro Dinâmico, pois eles carecem de habilidades de combate e Pontos de Vida.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Feiticeiro Dinâmico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento: Arcano (Int), Conhecimento: Cultura Estrangeira (Int), Conhecimento: Manha de Rua (Int), Conhecimento: Oculto (Int), Conhecimento: Religião (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma (Int), Observar (Sab), Pesquisar (Int), Prestidigitação (Des), Profissão (Int) e Ataque Especial à Distância.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

INGL

Tabela 5—9: O Feiticeiro Dinâmico

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Feitiçaria Dinâmica +1
2	+1	+0	+0	+3	+ 2 Pontos de Personagem
3	+1	+1	+1	+3	Feitiçaria Dinâmica +1
4	+2	+1	+1	+4	+ 2 Pontos de Personagem
5	+2	+1	+1	+4	Feitiçaria Dinâmica +1
6	+3	+2	+2	+5	+ 2 Pontos de Personagem
7	+3	+2	+2	+5	Feitiçaria Dinâmica +1
8	+4	+2	+2	+6	+ 2 Pontos de Personagem
9	+4	+3	+3	+6	Feitiçaria Dinâmica +1
10	+5	+3	+3	+7	+ 2 Pontos de Personagem
11	+5	+3	+3	+7	Feitiçaria Dinâmica +1
12	+6/+1	+4	+4	+8	+ 2 Pontos de Personagem, Bônus de Energia +1
13	+6/+1	+4	+4	+8	Feitiçaria Dinâmica +1
14	+7/+2	+4	+4	+9	+ 2 Pontos de Personagem
15	+7/+2	+5	+5	+9	Feitiçaria Dinâmica +1
16	+8/+3	+5	+5	+10	+ 2 Pontos de Personagem
17	+8/+3	+5	+5	+10	Feitiçaria Dinâmica +1
18	+9/+4	+6	+6	+11	+ 2 Pontos de Personagem, Bônus de Energia +1
19	+9/+4	+6	+6	+11	Feitiçaria Dinâmica +1
20	+10/+5	+6	+6	+12	+ 2 Pontos de Personagem

GAROTA MÁGICA

Às vezes, as forças do bem escolhem como sua defensora a candidata mais improvável. A Garota Mágica (ou o Garoto Mágico) foi no passado uma pessoa normal com preocupações mundanas como arranjar um namorado (ou namorada, se for o caso), estudar para as provas ou simplesmente comer alimentos saudáveis. No entanto, com o surgimento de uma pequena e estranha criatura, tudo mudou. Agora, usando um estranho artefato que lhe fornece poderes estranhos e maravilhosos, a Garota Mágica está encarregada de proteger seus amigos, sua família e muitas vezes o resto da humanidade. Estranhamente, ninguém parece reconhecê-la quando está usando sua fantasia.

CARACTERÍSTICAS

Todas as Garotas Mágicas possuem amigos que atuam como mentores, criaturas que as orientam e aconselham sobre seu novo papel como defensoras. Os mentores também tentam lhes ensinar alguma coisa sobre poderes mágicos, em geral com resultados irregulares. Dependendo da fonte de seu poder, as Garotas Mágicas utilizam poderes especiais que variam bastante de um indivíduo para outro, e que geralmente estão ligados a uma relíquia ou ferramenta especial que fez aflorar suas habilidades mágicas. Combatendo monstros muito mais horrendos que seus piores pesadelos, as Garotas Mágicas aprendem a saltar muito alto e com o passar do tempo chegam até mesmo a aprender a voar, à medida que aprendem novos ataques especiais e liberam mais força de seus Itens de Poder.

OUTRAS CLASSES

Os Treinadores de Monstros compreendem o compromisso das Garotas Mágicas com seu mentor/serviçal, e por isso os dois grupos se entendem muito bem. Os Feiticeiros Dinâmicos também são bons companheiros, pois em geral compartilham os mesmos objetivos e métodos. Estudantes e Aventureiros muitas vezes serão entes queridos ou aliados confiáveis das Garotas Mágicas. Elas admiram as habilidades dos Artistas Marciais, dos Samurais e dos Ninjas, e gostariam de lutar tão bem quanto eles. As Garotas Mágicas costumam não gostar dos Arsenais e dos Ases do Asfalto, apesar deles também poderem se tornar interesses românticos.

DADOS DE VIDA E VALORES DE HABILIDADE

A Garota Mágica usa um d8 como Dado de Vida.

As Garotas Mágicas geralmente possuem um valor alto de Destreza, pois normalmente optam por não usar armaduras, preferindo uma série de piruetas e acrobacias durante o combate. A Sabedoria também é importante, pois em geral a Garota Mágica percorre um caminho de iluminação. As Garotas Mágicas também costumam ter um Carisma acima da média.

PERÍCIAS DE CLASSE E PONTOS DE PERÍCIA

As Perícias de classe de uma Garota Mágica (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Atuação (Int), Conhecimento: Arcano (Int), Conhecimento: Artes e Cultura (Int), Conhecimento: Ocultismo (Int), Equilíbrio (Des), Esportes (For, Des, ou Con), Falar Idiomas (Int), Natação (For), Observar (Sab), Profissão (Int), Saltar (For), Usar Poder (Variável), Armas de Arremesso, Arqueirismo, Ataque Especial à Distância e Defesa à Distância.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

TABELA 5—10: A GAROTA MÁGICA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Serviçal +4
2	+1	+0	+3	+0	Ataque Especial +1
3	+2	+1	+3	+1	Item de Poder +1
4	+3	+1	+4	+1	Salto +1, Revigorar +1
5	+3	+1	+4	+1	+2 Pontos de Personagem, Vôo +1
6	+4	+2	+5	+2	Item de Poder +1
7	+5	+2	+5	+2	Ataque Especial +1
8	+6/+1	+2	+6	+2	+1 Ponto de Personagem, Revigorar +1
9	+6/+1	+3	+6	+3	Item de Poder +1
10	+7/+2	+3	+7	+3	+2 Pontos de Personagem
11	+8/+3	+3	+7	+3	Vôo +1
12	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque Especial +1
13	+9/+4	+4	+8	+4	Item de Poder +1
14	+10/+5	+4	+9	+4	+1 Ponto de Personagem, Revigorar +1
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3 Pontos de Personagem, Item de Poder +1
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Vôo +1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque Especial +1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Item de Poder +1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque Especial +1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+ 3 Pontos de Personagem, Revigorar +1

MEMBRO SENTAI

Um Membro Sentai não consegue conceber a luta pela verdade e pela justiça sem um grupo de companheiros. Assumindo o papel de seguidor ou de colega de equipe, o Membro Sentai parte para o combate confiando na força do grupo e usando todas suas perícias e poderes para o bem de todos. Algumas pessoas acreditam que os Membros Sentai não são muito inteligentes e precisam de uniformes coloridos para se diferenciarem uns dos outros, mas os Membros Sentai envergam suas cores com orgulho, como uma marca de sua própria individualidade, ao mesmo tempo em que identificam sua aliança com a equipe.

Características

A força dos Membros Sentai está na equipe. Quando adquirem seu equipamento pessoal como membros do grupo, eles também firmam um laço com seus companheiros que se torna ainda mais forte com o passar do tempo. Um Membro Sentai sabe quando um de seus companheiros está em perigo e é capaz de chegar rapidamente para resgatá-lo. Eles desenvolvem seus próprios ataques pessoais, que podem ser devastadores por si só, mas seu poder aumenta quando combinados aos de seus aliados. Os Membros Sentai parecem levar uma vida encantada, raramente falhando em qualquer tarefa que se propõem a realizar.

Outras Classes

A noção de trabalho em equipe dos Membros Sentai é facilmente transmitida para qualquer aliado com quem eles trabalhem, apesar das Garotas Mágicas e dos Pilotos de Mecha serem seus favoritos, pois também atuam em grupo. Eles não compreendem a mentalidade solitária dos Samurais, dos Ninjas e dos Arsenais, e têm de ser refreados para não atacarem Feiticeiros Dinâmicos ou Metamorfos por hábito. Eles se esforçam para conquistar o respeito dos Artistas Marciais, e deleitam-se com a admiração dos Estudantes. Os Ases do Asfalto e os Aventureiros são rivais ideais, ao passo que os Treinadores de Monstros e os Tecnogênios são bons amigos e aliados. Os Robôs Gigantes são muito apreciados.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Membro Sentai usa um d6 como Dado de Vida.

Um Membro Sentai volta sua atenção à estratégia e ao trabalho em equipe, possuindo assim valores elevados de Sabedoria e Destreza. Um valor alto de Carisma também é bastante comum para refletir sua atitude exuberante.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Membro Sentai (e a habilidade chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Falar Idiomas (Int), Observar (Sab), Saltar (For), Usar Poder (Variável), Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

Informações Especiais

Os Atributos marcados com um asterisco (*) só podem ser usados em conjunto com outro personagem com pelo menos um Nível de Membro Sentai. A proximidade física também é necessária (a distância exata depende da tarefa e da situação). Esta restrição é um Defeito que devolve 6 Pontos de Personagem ao longo de 20 níveis (já calculados na progressão de Níveis).

Tabela 5—11: O Membro Sentai

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+2	+0	+2	Sexto Sentido (Companheiros de Equipe em Perigo) +1, Equipamento Pessoal +1
2	+1	+3	+0	+3	Dano Maciço* (Ataque Específico) +1
3	+2	+3	+1	+3	Benção Divina* +1
4	+3	+4	+1	+4	Ataque Combinado +1, Revigorar +1
5	+3	+4	+1	+4	+3 Pontos de Personagem, Maestria do Combate Ofensivo* +1
6	+4	+5	+2	+5	Arte da Distração* +1
7	+5	+5	+2	+5	Telepatia (Outros Membros Sentai) +1
8	+6/+1	+6	+2	+6	+4 Pontos de Personagem, Benção Divina* +1
9	+6/+1	+6	+3	+6	Maestria do Combate Ofensivo* +1, Revigorar +1
10	+7/+2	+7	+3	+7	+3 Pontos de Personagem, Ataques Adicionais* +1
11	+8/+3	+7	+3	+7	Ataque Combinado +1, Percepção Aguçada* +1
12	+9/+4	+8	+4	+8	Dano Maciço* (Ataque Específico)+1, Equipamento Pessoal +1
13	+9/+4	+8	+4	+8	Maestria do Combate Ofensivo* +1, Benção Divina +1
14	+10/+5	+9	+4	+9	Telepatia (Outros Membros Sentai) +1
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	+3 Pontos de Personagem, Revigorar +1
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+3 Pontos de Personagem, Movimento Especial* +1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	+3 Pontos de Personagem, Maestria do Combate Ofensivo* +1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Ataque Combinado +1, Benção Divina* +1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	+3 Pontos de Personagem, Revigorar +1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	+4 Pontos de Personagem

METAMORFO

As formas são fluídas e as aparências transitórias. Essa é a lição que todo Metamorfo aprende ao receber seus poderes. É redundante dizer que eles não são o que aparentam ser, porém essa verdade se manifesta em mais de uma maneira. Eles podem ser alienígenas, terem sido amaldiçoados ou até mesmo serem criaturas de natureza sobrenatural. A menos que conheçam e possam explicar a origem de seus poderes, é praticamente impossível dizer exatamente quais são elas. O poder de assumir várias formas pode criar grandes heróis e vilões hediondos. Nenhuma base inimiga ou vestiário estarão a salvo novamente.

Características

Os Metamorfos começam com a habilidade de realizar apenas pequenas mudanças em sua forma, mas não demora para que aprendam as técnicas da metamorfose e se tornem capazes de se transformar em criaturas completamente diferentes. Os corpos dos Metamorfos são flexíveis por necessidade, podendo se esticar ou se comprimir à vontade, seja para acomodar suas novas formas ou simplesmente para alcançar o controle remoto. Em pouco tempo, eles adquirem domínio completo sobre seus corpos, permitindo que curem ferimentos numa velocidade muito superior, ou até mesmo imitar precisamente a aparência de outra pessoa ou criatura. À medida que sua experiência cresce, os Metamorfos conseguem assumir formas mais poderosas, capazes de encarar qualquer desafio.

Outras Classes

A capacidade de personificar outras pessoas que os Metamorfos possuem pode realmente dar nos nervos, mas a menos que façam questão de agir de forma ofensiva, eles conseguem se entender com quase todo mundo. Eles preferem a companhia de Estudantes e Aventureiros, mas adoram provocar Treinadores de Monstros e Garotas Mágicas transformando-se em cópias de seus companheiros. Feiticeiros Dinâmicos, Artistas Marciais e Ninjas se tornam bons aliados se o Metamorfo for uma criatura sobrenatural. Caso ele seja um alienígena, os Tecnogênios, os Robôs Gigantes e os Pilotos de Mecha se tornam aliados melhores. Eles não mantêm muito contato com os Ases do Asfalto, com os Arsenais e com os Samurais.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Metamorfo usa um d8 como Dado de Vida.

Como um ser que imita os outros o tempo todo, o Carisma é a Habilidade mais importante para um Metamorfo. A Destreza e a Inteligência também ajudam nos disfarces e a escapar da captura caso sejam descobertos.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Metamorfo (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento: Artes e Cultura (Int), Conhecimento: Cultura Estrangeira (Int), Controlar a Respiração (Con), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Int), Furtividade (Des), Levantamento de Peso (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Prestidigitação (Des), Saltar (For), Sedução (Car) e Sentir Motivação (Sab).

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

Tabela 5—12: O Metamorfo

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+2	+0	+0	Alterar Forma (Mudanças Superficiais) Nível 0
2	+1	+3	+0	+0	Elasticidade +1
3	+2	+3	+1	+1	Alterar Forma (Poder Total) +1
4	+3	+4	+1	+1	+1 Ponto de Personagem
5	+3	+4	+1	+1	Regeneração +1
6	+4	+5	+2	+2	Alterar Forma (Poder Total) +1
7	+5	+5	+2	+2	+1 Ponto de Personagem
8	+6/+1	+6	+2	+2	Elasticidade +1
9	+6/+1	+6	+3	+3	Imitar (Todos) +1
10	+7/+2	+7	+3	+3	Regeneração +1
11	+8/+3	+7	+3	+3	+1 Ponto de Personagem
12	+9/+4	+8	+4	+4	Alterar Forma (Poder Total) +1
13	+9/+4	+8	+4	+4	Elasticidade +1
14	+10/+5	+9	+4	+4	Regeneração +1
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Imitar (Todos) +1
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	+1 Ponto de Personagem
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Elasticidade +1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	+1 Ponto de Personagem
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Alterar Forma (Poder Total) +1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	+2 Pontos de Personagem

NINJA

Envoltos em mistérios e sombras, os Ninjas têm assombrado as noites dos poderosos por séculos. Herdeiros de uma tradição ancestral, os Ninjas conhecem uma grande variedade de segredos místicos e os protegem dos leigos com grande zelo. O véu de mistério que repousa sobre eles encoraja as pessoas comuns a vê-los apenas como lendas, e eles gostam disso. Como uma temível realidade rodeada de mitos, os Ninjas lutam por muitas razões: alguns são cruéis assassinos de aluguel, enquanto no outro extremo podem ser similares a cavaleiros andantes, servindo a justiça contra a tirania e agindo em total anonimato.

Características

Como mestres nas artes das sombras, os Ninjas aprendem diversas técnicas relacionadas a furtividade e agilidade. Com a prática, podem se tornar tão leves e velozes quanto o próprio ar, sendo capazes de saltar a grandes alturas, se equilibrar em superfícies incrivelmente estreitas e sempre aterrissar em pé. Após algum tempo, aprendem a manipular as sombras e o silêncio ao seu redor utilizando puramente sua força de vontade, o que deu origem a muitas lendas sobre seus poderes. Outra de suas marcas registradas é a grande variedade de armas exóticas que utilizam, além de sua capacidade de desaparecer. A percepção de um Ninja não se limita aos seus sentidos, mas estende-se a forças místicas e até mesmo ao mundo espiritual.

Outras Classes

Em geral, os Ninjas não se associam a outras classes, exceto em caso de necessidade ou em virtude de suas vidas normais. Seu respeito pelos Samurais e pelos Artistas Marciais não costuma ser correspondido, e eles adoram derrotar Arsenais em disputas de truques *versus* poder de fogo. Eles compartilham o interesse dos Feiticeiros Dinâmicos pelas forças místicas, assim como a aura de mistério que envolve os Metamorfos. Alguns ninjas podem ser aliados próximos de uma Garota Mágica ou de um Membro Sentai, mas preferem se manter à distância da obsessão tecnológica dos Pilotos de Mecha, Robôs Gigantes, Ases do Asfalto e Tecnogênios. Os Aventureiros, os Estudantes e os Treinadores de Monstros são tratados caso a caso.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Ninja usa um d8 como Dado de Vida.

A Destreza é a perícia mais importante para um Ninja. Esse assassino hábil e rápido precisa de agilidade para realizar suas acrobacias e manter sua furtividade. Sabedoria e Inteligência também são importantes, uma vez que é importante saber como e quando atingir um oponente.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

INGI

As Perícias de classe de um Ninja (e a habilidade chave para cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Conhecimento: Arquitetura (Int), Conhecimento: Local (Int), Conhecimento: Manha de Rua (Int), Conhecimento: Ocultismo (Int), Controlar a Respiração (Con), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Falar Idiomas (Int), Falsificação (Int), Forragear (Sab), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Leitura Labial (Int), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ouvir (Int), Prestidigitação (Des), Punga (Des), Rastrear (Int ou Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des), Venenos (Int), Armas de Arremesso, Arqueirismo, Ataque Corpo a Corpo, Combate Desarmado e Defesa Desarmada.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

Informações Especiais

O Ninja só pode usar o Atributo Teletransporte na máxima distância segura (para mais detalhes consulte a página 71).

Tabela 5—13: O Ninja

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+2	Saltar +1, Equipamento Pessoal +1
2	+1	+0	+3	+3	Talento Iniciativa Aprimorada
3	+2	+1	+3	+3	Sentidos Aguçados (Ouvir) +1, Talento Ataque Furtivo
4	+3	+1	+4	+4	Movimento Especial (Passos Leves) +1
5	+3	+1	+4	+4	+4 Pontos de Personagem, Equipamento Pessoal +1
6	+4	+2	+5	+5	Saltar +1
7	+5	+2	+5	+5	Teletransporte +1, Sexto Sentido (Sentir energia do *Chi*) +1
8	+6/+1	+2	+6	+6	Talento Ataque Furtivo, Controlar o Ambiente (Escuridão)
9	+6/+1	+3	+6	+6	Velocidade +1, Sentidos Aguçados (Visão)
10	+7/+2	+3	+7	+7	+3 Pontos de Personagem, Talento Iniciativa Aprimorada
11	+8/+3	+3	+7	+7	Saltar +1, Talento Lutar às Cegas
12	+9/+4	+4	+8	+8	Maestria do Combate Defensivo, Movimento Especial (Equilíbrio)
13	+9/+4	+4	+8	+8	Talento Ataque Furtivo
14	+10/+5	+4	+9	+9	Sexto Sentido (Sentir Espíritos) +1, Teletransporte +1
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	+2 Pontos de Personagem, Controle do Ambiente (Silêncio) +1
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Saltar +1, Movimento Especial (Felino) +1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Invisibilidade +1, Maestria do Combate Defensivo +1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Velocidade +1, Talento Ataque Furtivo
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Sentidos Aguçados (Olfato) +1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	+2 Pontos de Personagem, Movimento Especial (Andar nas Paredes) +1

PILOTO DE MECHA

O campo de batalha parece bem diferente quando se está pilotando uma grande e poderosa máquina de guerra. Os pilotos de Mecha sabem que são a elite de qualquer exército, mesmo que tenham encontrado seu mecha por acidente ou recebido a responsabilidade de pilotá-los a contragosto. A vida de um Piloto de Mecha é marcada por seu crescimento, tanto como guerreiro quanto como pessoa, aprendendo os comandos de sua gigantesca máquina de guerra ao mesmo tempo em que tenta compreender as bases do comportamento humano. Apesar do mecha ser o que dá sentido à vida de seu piloto, estes devem aprender que a vida real começa ao deixar o *cockpit*.

Características

O mecha domina a vida do Piloto de Mecha. Ele pode possuir mais ou menos equipamentos, dependendo de sua afiliação, porém mais cedo ou mais tarde retornará para suas grandes máquinas. Eles detêm uma perícia que poucos indivíduos possuem, e desenvolvem uma aura de mistério mesmo que se odeiem por isso. Em virtude da necessidade de manutenção de seu mecha, o Piloto de Mecha é dependente de uma organização, em geral o exército de um país ou planeta, mas que também pode ser um empreendimento particular cujo objetivo principal é proteger o planeta contra ameaças externas.

Outras Classes

Os Ases do Asfalto e Pilotos de Mecha têm uma rivalidade amistosa em relação a seus respectivos veículos, e os Membros Sentai muitas vezes possuem seus próprios Mechas. Os Robôs Gigantes são um grande e atraente enigma para os Pilotos de Mecha, que também fazem amizade com os Tecnogênios com o objetivo de obter melhorias para suas máquinas. Como também foram Estudantes no passado, esses pilotos possuem muitos amigos entre eles, podendo inclusive conhecer uma ou duas Garotas Mágicas sem se dar conta disso. Os Metamorfos e os Feiticeiros Dinâmicos pertencem a um mundo inexplicável, ao passo que os Artistas Marciais, os Samurais e os Ninjas são relíquias do passado.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Piloto de Mecha usa um d8 como Dado de Vida.

Um valor alto de Destreza é essencial para o Piloto de Mecha, pois muitas de suas Perícias dependem da destreza manual e da velocidade de reação. Valores altos de Carisma e Inteligência também são importantes, já que eles necessitam de informações que lhes permitam tomar decisões e organizar suas tropas antes de partir para o combate.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Piloto de Mecha (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento: Ciências Criminais (Int), Conhecimento: Ciências Militares (Int), Conhecimento: Direito (Int), Conhecimento: Eletrônica (Int), Conhecimento: Mecânica (Int), Demolição (Int), Dirigir (Int ou Des), Falar Idiomas (Int), Navegação (Int), Observar (Sab), Operar Computadores (Int), Pilotar (Des ou Int), Reparos (Int), Armas Pesadas, Ataque Especial à Distância e Defesa à Distância.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

NG

Tabela 5—14: O Piloto de Mecha

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Dono de um Robozão +1
2	+1	+0	+3	+0	Equipamento Pessoal +1
3	+2	+1	+3	+1	Aura de Comando +1
4	+3	+1	+4	+1	Dono de um Robozão +1
5	+3	+1	+4	+1	Vínculo com Organização +1
6	+4	+2	+5	+2	Aura de Comando +1
7	+5	+2	+5	+2	+2 Pontos de Personagem
8	+6/+1	+2	+6	+2	Dono de um Robozão +1
9	+6/+1	+3	+6	+3	Aura de Comando +1
10	+7/+2	+3	+7	+3	Vínculo com Organização +1
11	+8/+3	+3	+7	+3	+2 Pontos de Personagem
12	+9/+4	+4	+8	+4	Dono de um Robozão +1
13	+9/+4	+4	+8	+4	+2 Pontos de Personagem
14	+10/+5	+4	+9	+4	+2 Pontos de Personagem
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Aura de Comando +1, Vínculo com Organização +1
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Dono de um Robozão +1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	+2 Pontos de Personagem
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Vínculo com Organização +1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Aura de Comando +1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+2 Pontos de Personagem, Dono de um Robozão +1

ROBÔ GIGANTE

Um observador desavisado não deve se enganar com a expressão imutável dos olhos eletrônicos de um Robô Gigante, pois certamente há algo mais profundo acontecendo por trás deles. Os Robôs Gigantes são a última palavra em evolução tecnológica, uma maravilha da ciência que assombra a todos por seus movimentos realistas e, acima de tudo, por seu livre-arbítrio. Os Robôs Gigantes têm temperamentos variados que vão desde os meditativos e angustiados e as máquinas de guerra psicóticas aos inocentes ingênuos e os protetores inabaláveis... como quaisquer outras criaturas, mas munidas de propulsores a jato e armas letais. Um Robô Gigante é, com certeza, mais do que os olhos enxergam.

Características

Apesar da aparência, os Robôs Gigantes não são realmente seres vivos; eles são máquinas que não adoecem, não precisam se alimentar e nem mesmo respirar. Por serem máquinas, eles levam uma grande vantagem sobre os organismos vivos: podem personalizar seus corpos. Debaixo de sua espessa blindagem de metal, os Robôs Gigantes podem esconder todo tipo de equipamentos, além de poderem adicionar e trocar peças à vontade. Melhorias posteriores podem lhes conceder a capacidade de voar, adicionar blindagens ainda mais resistentes, aumentar seu tamanho ou até mesmo lhes dar poder suficiente para destruir edifícios... e seus adversários.

Outras Classes

O Tecnogênio é o melhor amigo de um Robô Gigante, mas os Membros Sentai são seus companheiros mais confiáveis. Os Pilotos de Mecha se relacionam de uma maneira estranha com os Robôs Gigantes, principalmente por estarem sempre à procura de um *cockpit*. Existem lendas sobre Robôs Gigantes capazes de se conectar às forças místicas das Garotas Mágicas e dos Feiticeiros Dinâmicos, mas esses modelos são extremamente raros. Artistas Marciais, Samurais e Ninjas não sentem muita estima pelos poderes mecânicos dos Robôs Gigantes enquanto que os Treinadores de Monstros, os Ases do Asfalto e os Arsenais preferem seus próprios "mascotes". É comum que Estudantes e Aventureiros façam amizade com os Robôs Gigantes.

Dados de Vida e Valores de Habilidades

O Robô Gigante usa um d10 como Dado de Vida.

A Destreza é importante para um Robô Gigante, já que ele não possui Constituição. Evitar os ataques significa que os danos sofridos atravessarão sua blindagem com menos freqüência. A Força é importante para qualquer Robô Gigante que pretenda se envolver em combates corpo a corpo, enquanto a Inteligência irá ajudá-lo com suas Perícias.

Um Robô Gigante deve adquirir a raça Construto (ao custo de 4 Pontos de Personagem) para representar seu corpo mecânico (consulte a página 13).

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Robô Gigante (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento: Ciências Criminais (Int), Conhecimento: Ciências Militares (Int), Conhecimento: Eletrônica (Int), Conhecimento: Mecânica (Int), Dirigir (Int ou Des), Falar Idiomas (Int), Levantamento de Peso (For), Operar Computadores (Int), Reparos (Int), Armas Pesadas, Ataque Corpo a Corpo, Ataque Especial à Distância e Defesa Desarmada.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

Tabela 5—15: O Robô Gigante

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+2	+0	+0	Equipamentos +1
2	+1	+3	+0	+0	Armadura +1
3	+2	+3	+1	+1	+2 Pontos de Personagem
4	+3	+4	+1	+1	Vôo +1
5	+3	+4	+1	+1	+3 Pontos de Personagem
6	+4	+5	+2	+2	Dano Maciço +1
7	+5	+5	+2	+2	Armadura +1, Equipamentos +1
8	+6/+1	+6	+2	+2	+2 Pontos de Personagem
9	+6/+1	+6	+3	+3	Vôo +1
10	+7/+2	+7	+3	+3	Mudar de Tamanho (Crescer) +1
11	+8/+3	+7	+3	+3	Equipamentos +1, Vôo +1
12	+9/+4	+8	+4	+4	Armadura +1
13	+9/+4	+8	+4	+4	+2 Pontos de Personagem
14	+10/+5	+9	+4	+4	Dano Maciço +1
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	+3 Pontos de Personagem
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Equipamentos +1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Armadura +1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Vôo +1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	+2 Pontos de Personagem
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	+4 Pontos de Personagem

SAMURAI

O código do *Bushido* exige que o Samurai represente o ideal da Justiça, da Coragem, da Benevolência, da Cortesia, da Veracidade, da Honra e da Lealdade. Eles são guerreiros virtuosos que buscam a perfeição através do fio de suas lâminas, temperando seus espíritos no calor do combate e aperfeiçoando seus valores ao mesmo tempo em que afiam suas espadas. Eles entram em combate com uma calma e uma autoconfiança assustadoras, hesitando em desembainhar suas *katanas*, pois depois disso, estarão obrigados a levar o combate até o fim, qualquer que seja o resultado. Os Samurais mais experientes são capazes de imbuir sua alma em suas armas, cortando pedra e aço como se fossem uma folha de papel.

Características

Trilhar o Caminho da Espada dá ao Samurai um grande poder e uma responsabilidade equivalente. Eles são capazes de atacar como um raio e de se mover como um furacão, às vezes retalhando seus inimigos com um único golpe. Independente de sua imensa perícia, os Samurais têm o cuidado de analisar seu oponente antes de se envolverem em um combate, impedindo qualquer tentativa de fuga com sua velocidade e agilidade. Eles sentem o calor do combate em suas veias, e possuem uma percepção sobre-humana do ambiente à sua volta, a ponto de serem capazes de lutar sem sequer enxergar. Empunhando uma *katana* em uma das mãos, um *wakizashi* na outra, e com sua personalidade forte em primeiro plano, os Samurais são adversários à altura de praticamente qualquer coisa.

Outras Classes

Por valorizarem a honra e a disciplina, os Samurais nutrem uma grande afinidade pelos Artistas Marciais. Os Feiticeiros Dinâmicos e Treinadores de Monstros são vistos como trapaceiros que usam forças externas para servi-los. Eles aguardam as ações dos Metamorfos antes de julgá-los, mas desconfiam tanto deles quanto dos odiosos Ninjas. Eles reconhecem a missão das Garotas Mágicas e dos Membros Sentai e vêem os Ases do Asfalto e os Arsenais como um reflexo moderno de seu próprio vínculo com suas armas. Eles não têm nenhuma postura definida em relação aos Pilotos de Mecha, aos Robôs Gigantes e aos Tecnogênios, e julgam os Estudantes e os Aventureiros por seu potencial.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Samurai usa um d10 como Dado de Vida.

Os Samurais são uma classe muito física, com valores altos em Força e Constituição. Um Samurai também busca o refinamento cultural, refletido em seus valores respeitáveis de Sabedoria e Carisma.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Samurai (e a habilidade chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento: Artes e Cultura (Int), Conhecimento: Ciências Sociais (Int), Conhecimento: Cultura Estrangeira (Int), Conhecimento: Economia Doméstica (Int), Conhecimento: Manha de Rua (Int), Conhecimento: Religião (Int), Controlar a Respiração (Con), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (Int), Intimidar (Car), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Rastrear (Int ou Sab), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab), Arqueirismo, Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo.

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (4 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  4 + Modificador de Int.

Tabela 5—16: O Samurai

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Talento Iniciativa Aprimorada
2	+2	+3	+0	+0	Equipamento Pessoal +1, Velocidade +1
3	+3	+3	+1	+1	+2 Pontos de Personagem
4	+4	+4	+1	+1	Talento Analisar Oponente
5	+5	+4	+1	+1	+3 Pontos de Personagem, Aura de Comando +1
6	+6/+1	+5	+2	+2	Dano Maciço (Espada) +1
7	+7/+2	+5	+2	+2	Saltar +1, Talento Atacar Saltando
8	+8/+3	+6	+2	+2	Percepção Aguçada +1
9	+9/+4	+6	+3	+3	+2 Pontos de Personagem
10	+10/+5	+7	+3	+3	Aura de Comando +1, Talento Lutar às Cegas
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ataque Especial +1
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Dano Maciço (Espada) +1
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Talento Combater com Duas Armas
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Saltar +1, Benção Divina +1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Aura de Comando +1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Percepção Aguçada +1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+3 Pontos de Personagem
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Dano Maciço (Espada) +1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Aura de Comando
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	+4 Pontos de Personagem

TECNOGÊNIO

Existem pessoas que usufruem as bençãos da tecnologia, mas os Tecnogênios criam suas próprias. Dotados de uma capacidade inata de entender a ciência que existe por trás da tecnologia, os Tecnogênios são capazes de construir as máquinas mais impressionantes do mundo... além de um monte de outros aparelhos desconhecidos. Seu interesse pelo mundo das máquinas os distancia das outras pessoas, muitas vezes gerando traços estranhos de personalidade. Os Tecnogênios mais criativos são injustamente rotulados como "Cientistas Loucos" por todos ao seu redor, mas eles sabem ser pacientes. A admiração virá assim que sua próxima invenção começar a funcionar.

CARACTERÍSTICAS

Não existe nenhuma máquina que possa escapar à atenção de um Tecnogênio. Eles conseguem desmontar qualquer coisa e remontá-la de uma forma melhor do que antes — e ainda sobram peças! Eles aplicam seu talento em projeto após projeto, construindo ferramentas e engenhocas incríveis para seu uso pessoal. É claro que nenhum cientista maluco estaria completo sem seus assistentes, e todo Tecnogênio costuma atraí-los, não importa o quanto negue ser insano. Pesquisa e desenvolvimento não são baratos, mas felizmente os Tecnogênios têm acesso a riquezas suficientes para pagar todos os seus projetos.

OUTRAS CLASSES

Os Tecnogênios não conseguem ficar longe dos Robôs Gigantes, e podem até mesmo ser os criadores de um deles. Eles também adoram remexer nos carros dos Ases do Asfalto, nos veículos dos Pilotos de Mecha, nas armas dos Arsenais e na vida das Estudantes. Seu relacionamento com os demais depende de quanto eles fazem uso de engenhocas: os Membros Sentai e os Aventureiros são clientes freqüentes, e os Treinadores de Monstros e as Garotas Mágicas são seus protegidos. Eles acham os poderes dos Feiticeiros Dinâmicos e dos Metamorfos absolutamente fascinantes, podendo inclusive ser a fonte desse poder. Eles seriam capazes de melhorar até mesmo as habilidades dos Artistas Marciais, dos Ninjas e dos Samurais, se isso lhes fosse permitido.

DADOS DE VIDA E VALORES DE HABILIDADE

O Tecnogênio usa um d4 como Dado de Vida.

O Tecnogênio é sábio e perspicaz, e em geral possui um valor de Inteligência elevado. Além disso, uma Destreza alta reflete sua apurada habilidade motora e sua agilidade para construir.

PERÍCIAS DE CLASSE E PONTOS DE PERÍCIA

As Perícias de classe de um Tecnogênio (e a habilidade chave para cada perícia) são: Conhecimento: Eletrônica (Int), Conhecimento: Física (Int), Conhecimento: Mecânica (Int), Demolição (Int), Decifrar Escrita (Int), Dirigir (Des ou Int), Falar Idiomas (Int), Operar Computadores (Int), Operar Mecanismo (Int), Pesquisar (Int), Profissão (Int) e Reparos (Int).

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (8 + Modificador de Int) × 4
- NG **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  8 + Modificador de Int.

TABELA 5–17: O TECNOGÊNIO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Gênio da Mecânica +1, Equipamento Pessoal +1
2	+1	+0	+0	+3	Bajuladores +1
3	+1	+1	+1	+3	Varredura Computacional +1
4	+2	+1	+1	+4	Item de Poder +1, Equipamento Pessoal +1
5	+2	+1	+1	+4	+5 Pontos de Personagem, Gênio da Mecânica +1
6	+3	+2	+2	+5	Bajulador +1, Riqueza +1
7	+3	+2	+2	+5	Equipamento Pessoal +1
8	+4	+2	+2	+6	Item de Poder +1, Gênio da Mecânica +1
9	+4	+3	+3	+6	Varredura Computacional +1
10	+5	+3	+3	+7	+3 Pontos de Personagem, Bajuladores +1, Equipamento Pessoal +1
11	+5	+3	+3	+7	+3 Pontos de Personagem, Gênio da Mecânica +1
12	+6/+1	+4	+4	+8	Item de Poder +1, Riqueza +1
13	+6/+1	+4	+4	+8	Equipamento Pessoal +1
14	+7/+2	+4	+4	+9	Bajuladores +1, Gênio da Mecânica +1
15	+7/+2	+5	+5	+9	+5 Pontos de Personagem, Varredura Computacional +1
16	+8/+3	+5	+5	+10	Item de Poder +1, Equipamento Pessoal +1
17	+8/+3	+5	+5	+10	Gênio da Mecânica +1
18	+9/+4	+6	+6	+11	Bajuladores +1, Riqueza +1
19	+9/+4	+6	+6	+11	+2 Pontos de Personagem, Item de Poder +1
20	+10/+5	+6	+6	+12	+4 Pontos de Personagem

TREINADOR DE MONSTROS

Existem monstros vagando pelo mundo, sejam nascidos da magia, da tecnologia ou simplesmente parte da ordem natural das coisas. Alguns podem ser repulsivamente fofos e dóceis, mesmo sendo capazes de disparar fogo pelos olhos e raios de energia de suas... caudas. Os Treinadores de Monstros capturam essas criaturas para treiná-las e utilizar suas armas naturais, potencialmente letais, em favor de algum objetivo — que pode ser algo tão tolo como colecionar insígnias em competições de gladiadores. Alguns Treinadores de Monstros organizam torneios para ver quem consegue comandar melhor seu bichinho e cultivar suas habilidades naturais. Outros preferem sair em busca de lucro pessoal, mas são combatidos pelos demais, que desejam defender seus amigos.

Características

Ao adquirir seu monstro, o Treinador de Monstros ganha um aliado poderoso, com o qual rapidamente faz amizade, descobrindo suas habilidades e desenvolvendo-as através de treinamentos, exercícios e combates com outros monstros ou mesmo outros tipos de oponentes. A ligação entre a criatura e seu mestre é tão forte que o treinador é capaz de perceber suas emoções, aumentando a coordenação e o trabalho em equipe da dupla. Como parte de um clube de lutadores, o Treinador recebe uma certa quantidade de recursos que ele usa para sustentar a si mesmo e à sua criatura.

Outras Classes

Os Treinadores de Monstros se dão bem com as Garotas Mágicas, mas às vezes se perguntam por que seus monstros conservam todo o poder para si mesmos. Se o monstro for produto da ciência ou da tecnologia, o Treinador de Monstros será bastante amistoso com os Tecnogênios e com os Robôs Gigantes. No entanto, se suas criaturas forem mágicas, ele rapidamente voltará sua atenção para os Feiticeiros Dinâmicos e os Metamorfos. Eles possuem muitos amigos Aventureiros e Estudantes, mas não freqüentam os mesmos círculos que os Ases do Asfalto, os Arsenais e os Pilotos de Mecha. Os Treinadores costumam evitar os esnobes Samurais, Artistas Marciais e Ninjas.

Dados de Vida e Valores de Habilidade

O Treinador de Monstros usa um d4 como Dado de Vida.

Um Treinador de Monstros deve estar atento e demonstrar empatia, se espera criar e cuidar de seus bichinhos, portanto a Inteligência e a Sabedoria são Habilidades fundamentais. O Carisma também pode ser útil a fim de transmitir uma influência apaziguadora para as pessoas e os animais que se encontram nas proximidades.

Perícias de Classe e Pontos de Perícia

As Perícias de classe de um Treinador de Monstros (e a habilidade chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Conhecimento: Ciências Biológicas (Int), Conhecimento: Natureza (Int), Falar Idiomas (Int), Jogar (Sab), Medicina (Sab) e Operar Mecanismo (Int).

- **Pontos de Perícia no 1º Nível**
  (2 + Modificador de Int) × 4
- **Pontos de Perícia para Cada Nível Adicional**
  2 + Modificador de Int.

INC

Tabela 5—18: O Treinador de Monstros

Nível	Bônus Base de Ataque	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Monstro de Estimação +1, Cativar Animais +1
2	+1	+0	+0	+3	+3 Pontos de Personagem, Treinar Monstrinhos +1
3	+1	+1	+1	+3	Monstro de Estimação +1
4	+2	+1	+1	+4	+3 Pontos de Personagem
5	+2	+1	+1	+4	Monstro de Estimação +1, Treinar Monstrinhos +1
6	+3	+2	+2	+5	Cativar Animais +1, Telepatia (Com o Monstro de Estimação) +1
7	+3	+2	+2	+5	Monstro de Estimação +1
8	+4	+2	+2	+6	+3 Pontos de Personagem, Treinar Monstrinhos +1
9	+4	+3	+3	+6	Monstro de Estimação +1
10	+5	+3	+3	+7	+3 Pontos de Personagem, Cativar Animais +1
11	+5	+3	+3	+7	Monstro de Estimação +1, Treinar Monstrinhos +1
12	+6/+1	+4	+4	+8	Telepatia (Com o Monstro de Estimação) +1
13	+6/+1	+4	+4	+8	Monstro de Estimação +1
14	+7/+2	+4	+4	+9	+4 Pontos de Personagem, Treinar Monstrinhos +1
15	+7/+2	+5	+5	+9	Monstro de Estimação +1, Riqueza +1
16	+8/+3	+5	+5	+10	+4 Pontos de Personagem, Cativar Animais +1
17	+8/+3	+5	+5	+10	Monstro de Estimação +1, Treinar Monstrinhos +1
18	+9/+4	+6	+6	+11	+4 Pontos de Personagem, Telepatia (Com o Monstro de Estimação) +1
19	+9/+4	+6	+6	+11	Monstro de Estimação +1
20	+10/+5	+6	+6	+12	+5 Pontos de Personagem, Treinar Monstrinhos +1

DESCONSTRUINDO AS CLASSES DE FANTASIA DO SISTEMA D20

As classes de personagem do sistema *BESM d20* são ideais para uma grande variedade de campanhas de anime, mas pode ser que alguns jogadores queiram usar as classes de fantasia padrão do sistema d20, apresentadas no *Livro do Jogador*. Infelizmente, nem todas as classes têm uma progressão de Níveis equilibrada quando comparadas com os totais de Pontos descritos para as novas classes do *BESM d20*.

O PROBLEMA

Embora alguns defensores do Sistema d20 possam discordar, não acreditamos que as classes padrão de fantasia estejam bem balanceadas. As classes de conjuradores, em especial, são mais versáteis e poderosas do que as demais. Isso não quer dizer que, em determinadas circunstâncias, um Guerreiro ou um Ladino não consiga derrotar um Mago do mesmo nível. De fato, em suas respectivas áreas de especialização, cada classe possui benefícios únicos. Contudo, ao se analisar toda a gama de atividades dos personagens, os conjuradores claramente levam vantagem.

A SOLUÇÃO

Precisávamos atribuir um valor em Pontos de Personagem para cada talento, efeito e poder indicado nas progressões de Níveis de classe para que pudéssemos balancear as classes. Comparando as habilidades de classe com os Atributos que produzem efeitos similares, nós conseguimos entender melhor os níveis de poder relativo de cada classe. Ao longo de 20 Níveis, as classes mais poderosas (Mago, Feiticeiro, etc.) se equiparam às novas classes do *BESM d20*. Para as outras classes, no entanto, acrescentamos Pontos de Personagem adicionais em suas progressões a fim de aumentar sua amplitude e profundidade, para atingir o equilíbrio.

A ABORDAGEM

Ao longo dos 20 Níveis, as habilidades e os talentos obtidos através das tabelas de progressão de classes deveriam totalizar 200 Pontos de Personagem (+/-2%) para se igualarem às novas classes de *BESM d20*. Os Pontos atribuídos às várias vantagens padrão (Testes de Resistência, Bônus Base de Ataque, etc.) estão indicadas na Tabela 5-19: Custo em Pontos Atribuídos às Classes de d20. Também atribuímos valores em Pontos apropriados às Vantagens exclusivas (como a Fúria do Bárbaro, Mão Vibrante ou Montaria Especial).

Embora o número de Pontos de Personagem atribuídos a cada classe para refletir suas Perícias normalmente não seja afetado pelo valor de Inteligência do personagem, os Magos são uma exceção. Sendo a única classe cujo principal Valor de Habilidade é a Inteligência (e, portanto, geralmente dotados de um valor alto nessa Habilidade), o número de Pontos de Perícia que recebem a cada nível está mais próximo de (4 + Modificador de Inteligência) do que de (2 + Modificador de Inteligência), como estão classificados. Por isso, sua progressão de Nível inclui mais 0,5 Ponto de Personagem/Nível relacionado com seu valor elevado de bônus de Inteligência para Perícias.

A atribuição dos Pontos de Personagem mostrou-se um exercício bastante interessante. A capacidade de conjurar magias custa em média 0,5 Ponto vezes o Nível da magia (0,25 pontos para magias de Nível 0; metade do custo para todas as magias de domínio do Clérigo), mas este é apenas o custo base. Como algumas classes possuem uma lista bem maior de magias para selecionar, todas as classes de conjuradores precisavam de um "multiplicador de acesso a magia" para que obtivessem o equilíbrio apropriado (consulte a Tabela 5-20: Multiplicador de Acesso a Magia para Classes de Conjuradores). Esse fator é equivalente ao número de magias potencialmente disponíveis para a classe dividido pelo número disponível para a classe Mago, o que proporciona um resultado entre 0 e 1. Para determinar o número total de Pontos de Personagem atribuídos para a habilidade de conjuração, o custo base total em Pontos é multiplicado pelo fator de acesso à magia de cada classe.

Por exemplo, os Magos são potencialmente capazes de acessar mais magias do que qualquer outra classe, e por isso recebem um multiplicador igual a 1,00. Usando o custo em Pontos indicado na Tabela 5-19, os Magos têm um custo base de 91 pontos atribuído a sua habilidade de conjuração. Esta base é multiplicada pelo fator 1,00 para obter um valor final em Pontos de Personagem (relacionado à habilidade de conjuração) equivalente a 91. Da mesma forma, os Clérigos possuem 110 pontos associados à sua habilidade de conjuração. Esse valor é então multiplicado por 0,62 (o fator de acesso para o Clérigo) que resulta num valor final de 68 Pontos de Personagem associados à sua habilidade de conjuração.

Apesar dos Feiticeiros terem o mesmo potencial de acesso a magias que os Magos, e portanto deveriam utilizar o mesmo fator de multiplicação igual a 1, existem dois aspectos que separam os Feiticeiros dos Magos. Os Feiticeiros não precisam preparar com antecedência as magias que irão usar ao longo do dia (uma vantagem poderosa); em compensação, os Feiticeiros conhecem bem menos magias por nível que um Mago (uma grave desvantagem). Conseqüentemente, o fator de multiplicação do Feiticeiro, igual a 0,85, deriva mais destas duas diferenças do que de seu acesso potencial às magias, que é considerado no caso de todas as outras classes de conjuradores.

TABELA 5—19: CUSTO EM PONTOS ATRIBUÍDOS ÀS CLASSES DE D20

Vantagem de Classe	Custo em Pontos de Personagem
+1 nos Testes de Resistência de Fort, Ref ou Von	1
+1 no primeiro Bônus Base de Ataque	3
(2 + Modificador de Int) Pontos de Perícia a Cada Nível	0,5 por Nível
(4 + Modificador de Int) Pontos de Perícia a Cada Nível	1 por Nível
(6 + Modificador de Int) Pontos de Perícia a Cada Nível	1,5 por Nível
(8 + Modificador de Int) Pontos de Perícia a Cada Nível	2 por Nível
Bônus de Perícia da Classe Mago a cada Nível	0,5 por Nível
Dado de Vida d4	1 por Nível
Dado de Vida d6	1,5 por Nível
Dado de Vida d8	2 por Nível
Dado de Vida d10	2,5 por Nível
Dado de Vida d12	3 por Nível
Magias de Nível 0 (posteriormente modificado pela quantidade de magias)	0,25 cada
Magias de 1° a 9° Nível (modificada pela quantidade de magias)	0,5 × Nível da magia
Magias de domínio do Clérigo	0,5 × valor normal
Talentos e habilidades especiais de classe	Variável

TABELA 5—20: MULTIPLICADOR DE ACESSO A MAGIA PARA CLASSES DE CONJURADORES

Classe	Multiplicador
Bardo	0, 43
Clérigo	0,62
Druida	0,44
Paladino	0,10
Ranger	0,12
Feiticeiro	0,85
Mago	1,00

O RESULTADO

A reconstrução das classes padrão do Sistema d20 baseada em Pontos é apresentada nas Tabelas 5-23 a 5-33. Apesar do *BESM d20* descrever apenas as tabelas de progressão alternativas para as 11 classes descritas no *Livro do Jogador*, os Mestres e os jogadores podem usar as instruções apresentadas nesse capítulo para desconstruir e reconstruir qualquer outra classe do Sistema d20, incluindo as classes de prestígio.

Para maiores informações sobre as habilidades especiais de cada classe, consulte o *Livro do Jogador*.

O LIVRO DO JOGADOR 3,5

Quando *BESM d20* foi publicado pela primeira vez, a versão atualizada do Livro do Jogador (versão 3,5) já estava prestes a ser lançada. Apesar de não termos incluído informações atualizadas a respeito da nova progressão das classes nesse livro, é possível obter revisões e materiais suplementares em nosso website (http://www.devir.com.br).

Magias de Nível 9º por 4,5 Pontos?

Analisando os custos em Pontos de Personagem atribuídos diretamente às magias, percebe-se que uma magia de 9º Nível vale 4,5 Pontos de Personagem. Parece muito barato? Talvez seja, se pensarmos nas magias de 9º Nível de forma isolada. No entanto, o fator de equilíbrio são os pré-requisitos necessários para se obter magias de níveis mais elevados: muitos, muitos níveis de classe (e não de personagem). No momento em que um Mago, por exemplo, conseguir ter acesso a magias de 9º Nível, ele já terá gastado 70 Pontos de Personagem em sua habilidade de conjuração e terá alcançado no mínimo o 17º Nível de classe. Sem dúvida nenhuma, um grande feito.

Se você quiser estimar o custo apropriado de cada Nível de magia separadamente, use esta fórmula como uma diretriz para determinar o custo em Pontos de Personagem de cada magia: (Nível da magia) × (Nível da Magia) × 0,5. Exemplo: as magias de 1º Nível valem 0,5 Ponto de Personagem (1 × 1 × 0,5 = 0,5); as magias de 4º Nível valem 8 pontos (4 × 4 × 0,5 = 8); e as de 9º Nível valerão 40,5 pontos cada uma (9 × 9 × 0,5 = 40,5). Esse custo se aplica apenas à primeira magia de cada Nível; magias adicionais do mesmo nível ou de nível inferior normalmente custam bem menos. Portanto, a primeira magia de 9º Nível custará 40,5 pontos, já uma segunda magia de 9º Nível, ou talvez uma magia de 8º Nível custarão apenas 5, 10 ou 15 Pontos, muito menos do que os 40,5 Pontos da primeira. Caso seja necessário, o Mestre pode determinar o custo exato de cada habilidade similar a magia.

Examinando as Classes de D20 Moderno

As classes de personagem do d20 Moderno possuem menos variações em sua formulação, se comparadas às classes de fantasia, o que torna mais fácil a tarefa de atribuir custos adequados em Pontos de Personagem. A Tabela 5–21: Custos em Pontos para Classes de d20 Moderno fornece o valor para cada habilidade de classe. Os Heróis Espertos, assim como os Magos, recebem mais 0,5 Ponto de Personagem/Nível em sua progressão, relativo ao seu alto bônus de Inteligência para Perícias.

A Tabela 5–22: Equilibrando as Classes de d20 Moderno indica o número total de pontos associado a cada classe acima de 10 Níveis (arredondado para baixo), mais o número de Pontos de Personagem genéricos que devem ser adicionados à classe no Nível 10 a fim de obter um melhor equilíbrio ao utilizar *BESM d20*.

Tabela 5–21: Custo em Pontos para as Classes de d20 Moderno

Vantagem de Classe	Custo em Pontos de Personagem
(3 + Modificador de Int) PPCN	0,75 a cada Nível
(5 + Modificador de Int) PPCN	1,25 a cada Nível
(7 + Modificador de Int) PPCN	1,75 a cada Nível
(9 + Modificador de Int) PPCN	2,25 a cada Nível
Bônus de Perícia da Classe Herói Esperto (a cada Nível)	0,5 a cada Nível
+1 de Bônus de Defesa	2
+1 de Bônus de Reputação	1
+1 Talento	2

PPCN = Pontos de Perícia a Cada Nível

Tabela 5–22: Equilibrando as Classes de d20 Moderno

Classe	Pontos Iniciais	Pontos Genéricos	Total Final
Herói Forte	100	0	100
Herói Rápido	103	0	103
Herói Durão	97	3	100
Herói Esperto	98	2	100
Herói Dedicado	95	5	100
Herói Carismático	91	9	100

Tabela 5–23: O Bárbaro

Dado de Vida: d12 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 4+ Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Fúria 1/dia, deslocamento 3m
2	+2	+3	+0	+0	Esquiva sobrenatural (Des)
3	+3	+3	+1	+1	+2 Pontos de Personagem
4	+4	+4	+1	+1	Fúria 2/dia
5	+5	+4	+1	+1	Esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado)
6	+6/+1	+5	+2	+2	+2 Pontos de Personagem
7	+7/+2	+5	+2	+2	+2 Pontos de Personagem
8	+8/+3	+6	+2	+2	Fúria 3/dia
9	+9/+4	+6	+3	+3	+2 Pontos de Personagem
10	+10/+5	+7	+3	+3	Esquiva sobrenatural (+1 contra armadilhas)
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Redução de Dano 1/–
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Fúria 4/dia
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Esquiva sobrenatural (+2 contra armadilhas)
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Redução de Dano 2/–
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Fúria aprimorada, 2 Pontos
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Fúria 5/dia, esquiva sobrenatural (+3 contra armadilhas)
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Redução de Dano 3/–
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	+2 Pontos de Personagem
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Esquiva sobrenatural (+4 contra armadilhas)
20	+20/+5/+10/+5	+12	+6	+6	Fúria 6/dia, fúria incansável, Redução de Dano 4/–

Tabela 5–24: O Bardo

Dado de Vida: d6 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 4 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+2	+2	Conhecimento de Bardo, música de Bardo (3 canções), magias: +2 de Nível 0
2	+1	+0	+3	+3	+4 Pontos de Personagem, magias: +1 de Nível 0
3	+2	+1	+3	+3	Música de Bardo, magias: +1 de 1º Nível
4	+3	+1	+4	+4	+4 Pontos de Personagem, magias: +1 de 1º Nível
5	+3	+1	+4	+4	Magias: +1 de 1º Nível, +1 de 2º
6	+4	+2	+5	+5	Música de Bardo, magias: +1 de 2º Nível
7	+5	+2	+5	+5	+5 Pontos de Personagem
8	+6/+1	+2	+6	+6	+4 Pontos de Personagem, magias: +1 de 2º Nível, +1 de 3º
9	+6/+1	+3	+6	+6	Música de Bardo, magias: +1 de 3º Nível
10	+7/+2	+3	+7	+7	+ 5 Pontos de Personagem
11	+8/+3	+3	+7	+7	Magias: +1 de 3º Nível, +1 de 4º
12	+9/+4	+4	+8	+8	+5 Pontos de Personagem, magias: +1 de 4º Nível
13	+9/+4	+4	+8	+8	+5 Pontos de Personagem
14	+10/+5	+4	+9	+9	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 4º Nível, +1 de 5º
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	+5 Pontos de Personagem, magias: +1 de 1º Nível, +1 de 5º
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	+5 Pontos de Personagem, magias: +1 de 2º Nível
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Magias: +1 de 3º Nível, +1 de 6º
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	+3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 4º Nível, +1 de 6º
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Magias: +1 de 5º Nível, +1 de 6º
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	+3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 6º Nível

Fort => Fortitude **Refl** => Reflexos **Vont**=> Vontade

TABELA 5–25: O CLÉRIGO

DADO DE VIDA: d8 **PONTOS DE PERÍCIA A CADA NÍVEL:** 2 + Modificador de Int

NÍVEL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	FORT	REFL	VONT	ESPECIAL
1	+0	+2	+0	+2	Expulsar Mortos-Vivos, 2 Domínios, Conversão Espontânea, magias: +3 de Nível 0, +1 de 1º Nível, +1 magia de domínio de 1º Nível
2	+1	+3	+0	+3	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível
3	+2	+3	+1	+3	Magias: +1 de 2º Nível, +1 magia de domínio de 2º Nível
4	+3	+4	+1	+4	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível, +1 de 2º
5	+3	+4	+1	+4	Magias: +1 de 3º Nível, +1 magia de domínio de 3º Nível
6	+4	+5	+2	+5	Magias: +1 de 2º Nível, +1 de 3º
7	+5	+5	+2	+5	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível, +1 de 4º, +1 magia de domínio de 4º Nível
8	+6/+1	+6	+2	+6	Magias: +1 de 3º Nível, +1 de 4º
9	+6/+1	+6	+3	+6	Magias: +1 de 2º Nível, +1 de 5º, +1 magia de domínio de 5º Nível
10	+7/+2	+7	+3	+7	Magias: +1 de 4º Nível, +1 de 5º
11	+8/+3	+7	+3	+7	Magias: +1 de 1º Nível, +1 de 3º, +1 de 6º, +1 magia de domínio de 6º Nível
12	+9/+4	+8	+4	+8	Magias: +1 de 5º Nível, +1 de 6º
13	+9/+4	+8	+4	+8	Magias: +1 de 2º Nível, +1 de 4º, +1 de 7º, +1 magia de domínio de 7º Nível
14	+10/+5	+9	+4	+9	Magias: +1 de 6º Nível, +1 de 7º
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Magias: +1 de 3º Nível, +1 de 5º, +1 de 8º, +1 magia de domínio de 8º Nível
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Magias: +1 de 7º Nível, +1 magia de 8º
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Magias: +1 de 4º Nível, +1 de 6º, +1 de 9º, +1 magia de domínio de 9º Nível
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Magias: +1 de 8º Nível, +1 magia de 9º
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Magias: +1 de 5º Nível, +1 de 7º, +1 magia de 9º
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Magias: +1 de 8º, +1 de 9º

TABELA 5–26: O DRUIDA

DADO DE VIDA: d8 **PONTOS DE PERÍCIA A CADA NÍVEL:** 4 + Modificador de Int

NÍVEL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	FORT	REFL	VONT	ESPECIAL
1	+0	+2	+0	+2	Senso da natureza, companheiro animal, magias: +3 de Nível 0, +1 de 1º Nível
2	+1	+3	+0	+3	Caminho da floresta, magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível
3	+2	+3	+1	+3	Rastro invisível, magias: +1 de 2º Nível
4	+3	+4	+1	+4	Resistir à tentação da natureza, magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível, +1 de 2º
5	+3	+4	+1	+4	Forma selvagem 1/dia, magias: +1 de 3º Nível
6	+4	+5	+2	+5	Forma selvagem 2/dia, magias: +1 de 2º Nível, +1 de 3º
7	+5	+5	+2	+5	Forma selvagem 3/dia, magias: +1 de Nível 0, +1 de 1º Nível, +1 de 4º
8	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvagem (Grande), magias: +1 de 3º Nível, +1 de 4º
9	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a venenos, magias: +1 de 2º Nível, +1 de 5º
10	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvagem 4/dia, magias: +1 de 4º Nível, +1 de 5º
11	+8/+3	+7	+3	+7	Forma selvagem (Miúda), magias: +1 de 1º Nível, +1 de 3º, +1 de 6º
12	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvagem (atroz), magias: +1 de 5º Nível, +1 de 6º
13	+9/+4	+8	+4	+8	Mil faces, magias: +1 de 2º Nível, +1 de 4º, +1 de 7º
14	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvagem 5/dia, magias: +1 de 6º Nível, +1 de 7º
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Forma selvagem (Enorme), corpo atemporal, magias: +1 de 5º Nível, +1 de 8º
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma Selvagem (elemental) 1/dia, magias: +1 de 3º Nível, +1 de 7º, +1 de 8º
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Magias: +1 de 4º Nível, +1 de 6º, +1 de 9º
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma Selvagem 6/dia, Forma Selvagem (elemental) 3/dia, magias: +1 de 8º Nível, +1 de 9º
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Magias: +1 de 5º Nível, +1 de 7º, +1 de 9º
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Magias: +1 de 8º Nível, +1 de 9º

TABELA 5–27: O GUERREIRO

DADO DE VIDA: d10 **PONTOS DE PERÍCIA A CADA NÍVEL:** 2 + Modificador de Int

NÍVEL	BÔNUS BASE DE ATAQUE	FORT	REFL	VONT	ESPECIAL
1	+1	+2	+0	+0	Talento adicional
2	+2	+3	+0	+0	Talento adicional
3	+3	+3	+1	+1	+4 Pontos de Personagem
4	+4	+4	+1	+1	Talento adicional
5	+5	+4	+1	+1	+4 Pontos de Personagem
6	+6/+1	+5	+2	+2	Talento adicional
7	+7/+2	+5	+2	+2	+3 Pontos de Personagem
8	+8/+3	+6	+2	+2	Talento adicional
9	+9/+4	+6	+3	+3	+4 Pontos de Personagem
10	+10/+5	+7	+3	+3	Talento adicional
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+4 Pontos de Personagem
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento adicional
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	+4 Pontos de Personagem
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento adicional
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	+4 Pontos de Personagem
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento adicional
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+4 Pontos de Personagem
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento adicional
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	+3 Pontos de Personagem
20	+20/+5/+10/+5	+12	+6	+6	Talento adicional

FORT => Fortitude **REFL** => Reflexos **VONT**=> Vontade

Tabela 5—28: O Monge

Dado de Vida: d8 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 4 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+2	+2	+2	Ataque desarmado, ataque atordoante, evasão, dano d6, CA +0
2	+1	+3	+3	+3	Talento Desviar Objetos
3	+2	+3	+3	+3	Mente tranqüila, deslocamento 3m
4	+3	+4	+4	+4	Queda lenta (6 m), dano d8
5	+3	+4	+4	+4	Pureza corporal, CA +1
6	+4	+5	+5	+5	Queda lenta (12 m), Talento Imobilização Aprimorada, deslocamento 3m
7	+5	+5	+5	+5	Integridade corporal, salto das nuvens
8	+6/+1	+6	+6	+6	Queda lenta (15 m), dano d10
9	+6/+1	+6	+6	+6	Evasão aprimorada, deslocamento 3m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Ataque *chi* +1, CA +2
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo de diamante
12	+9/+4	+8	+8	+8	Passo etéreo, dano d12, deslocamento 3m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Alma de diamante, ataque *chi* +2
14	+10/+5	+9	+9	+9	+3 Pontos de Personagem
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Mão vibrante, CA +3, deslocamento 3m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ataque *chi* +3, dano d20
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo atemporal, idiomas do sol e da lua
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Queda lenta (qualquer altura), deslocamento 3m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vazio
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Auto-perfeição, CA +4

Tabela 5—29: O Paladino

Dado de Vida: d10 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 2 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+2	+0	+0	Detectar o mal, graça divina, cura pelas mãos, saúde divina
2	+2	+3	+0	+0	Aura de coragem, destruir o mal
3	+3	+3	+1	+1	Remover doença 1/semana, expulsar mortos-vivos
4	+4	+4	+1	+1	+ 3 Pontos de Personagem
5	+5	+4	+1	+1	Montaria especial
6	+6/+1	+5	+2	+2	Remover doença 2/semana, magias: +1 de 1º Nível
7	+7/+2	+5	+2	+2	+3 Pontos de Personagem
8	+8/+3	+6	+2	+2	+4 Pontos de Personagem
9	+9/+4	+6	+3	+3	Remover doença 3/semana
10	+10/+5	+7	+3	+3	+ 3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 2º Nível
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+3 Pontos de Personagem
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Remover doença 4/semana, magias: +1 de 3º Nível
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	+4 Pontos de Personagem
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	+3 Pontos de Personagem
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Remover doença 5/semana, magias: +1 de 4º Nível
16	+16/+11+6/+1	+10	+5	+5	+3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 2º Nível
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 3º Nível
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Remover doença 6/semana, magias: +1 de 1º Nível
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Magias: +1 de 2º Nível, +1 de 3º, +1 de 4º
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Magias: +1 de 4º Nível

Fort => Fortitude **Refl** => Reflexos **Vont**=> Vontade

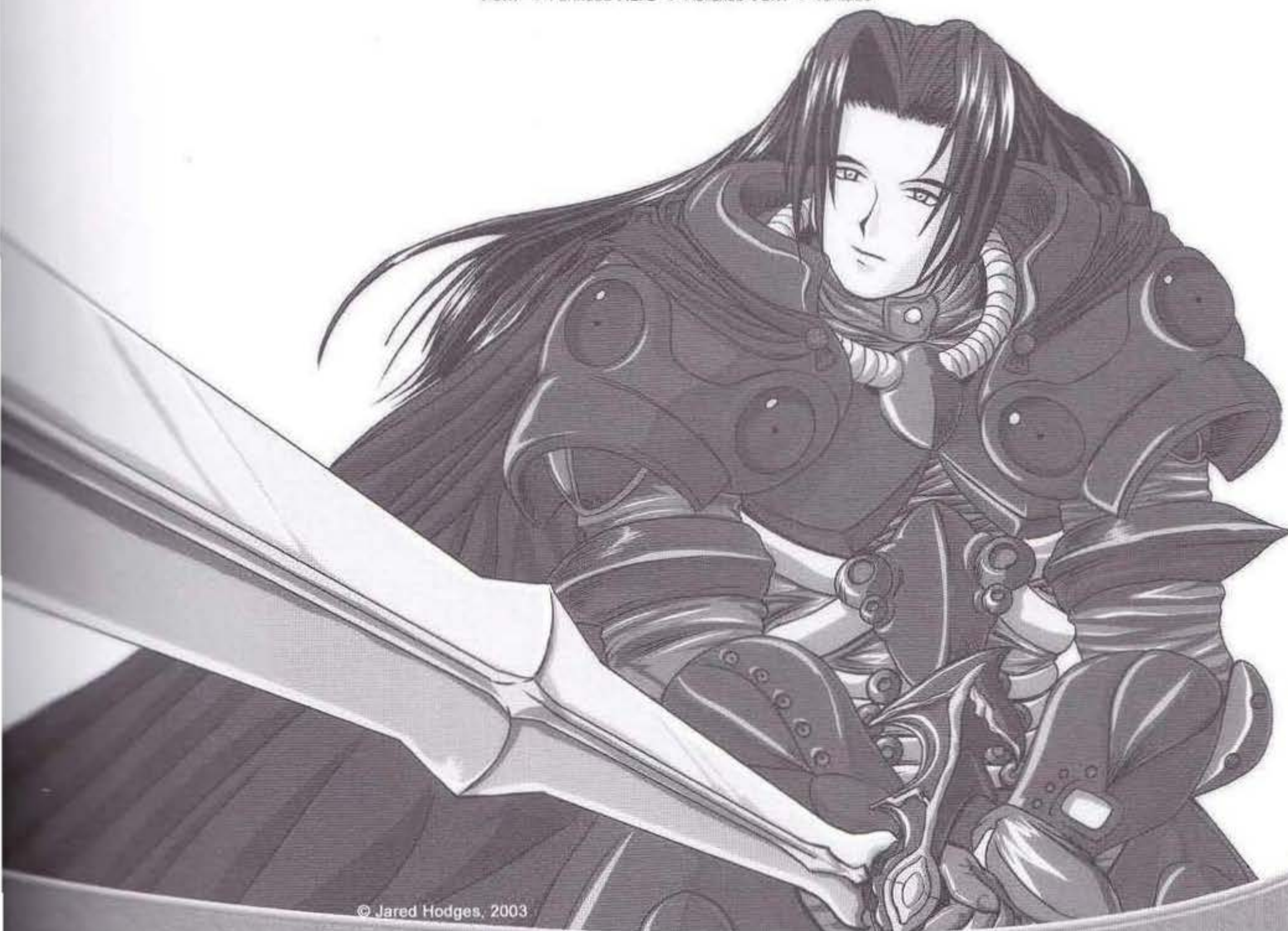



Tabela 5–30: O Ranger

Dado de Vida: d10 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 4 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Ambidestria, Talento Combater com duas Armas, rastrear, inimigo predileto
2	+2	+3	+0	+0	+2 Pontos de Personagem
3	+3	+3	+1	+1	+2 Pontos de Personagem
4	+4	+4	+1	+1	+2 Pontos de Personagem
5	+5	+4	+1	+1	Inimigo predileto
6	+6/+1	+5	+2	+2	+2 Pontos de Personagem, magias: +1 de 1° Nível
7	+7/+2	+5	+2	+2	+2 Pontos de Personagem
8	+8/+3	+6	+2	+2	+2 Pontos de Personagem
9	+9/+4	+6	+3	+3	+2 Pontos de Personagem
10	+10/+5	+7	+3	+3	Inimigo predileto, magias: +1 de 2° Nível
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	+3 Pontos de Personagem
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	+2 Pontos de Personagem, magias: +1 de 3° Nível
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	+2 Pontos de Personagem
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	+2 Pontos de Personagem, magias: +1 de 1° Nível
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Inimigo predileto, magias: +1 de 4° Nível
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	+2 Pontos de Personagem, magias: +1 de 2° Nível
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	+3 Pontos de Personagem, magias: +1 de 3° Nível
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	+2 Pontos de Personagem, magias: +1 de 1° Nível
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Magias: +1 de 2° Nível, +1 de 3°, +1 de 4°
20	+20/+5/+10/+5	+12	+6	+6	Inimigo predileto, magias: +1 de 4° Nível

Tabela 5–31: O Ladino

Dado de Vida: d6 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 8 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6
2	+1	+0	+3	+0	Evasão
3	+2	+1	+3	+1	Esquiva sobrenatural (Des), ataque furtivo +2d6
4	+3	+1	+4	+1	+3 Pontos de Personagem
5	+3	+1	+4	+1	+3 Pontos de Personagem, ataque furtivo +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Esquiva sobrenatural (não pode ser flanqueado)
7	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	+3 Pontos de Personagem
9	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6
10	+7/+2	+3	+7	+3	+3 Pontos de Personagem, habilidade especial
11	+8/+3	+3	+7	+3	Esquiva sobrenatural (+1 contra armadilhas)
12	+9/+4	+4	+8	+4	+3 Pontos de Personagem
13	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6, habilidade especial
14	+10/+5	+4	+9	+4	Esquiva sobrenatural (+2 contra armadilhas)
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	+3 Pontos de Personagem, ataque furtivo +8d6
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Habilidade especial
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Esquiva sobrenatural (+3 contra armadilhas)
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	+ 3 Pontos de Personagem
19	+19/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6, habilidade especial
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	+4 Pontos de Personagem, esquiva sobrenatural (+4 contra armadilhas)

Tabela 5–32: O Feiticeiro

Dado de Vida: d4 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 2 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar, magias: +5 de Nível 0, +3 de 1° Nível
2	+1	+0	+0	+3	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 1° Nível
3	+1	+1	+1	+3	Magias: +1 de 1° Nível
4	+2	+1	+1	+4	Magias: +1 de 1° Nível, +3 de 2°
5	+2	+1	+1	+4	Magias: +1 de 2° Nível
6	+3	+2	+2	+5	Magias: +1 de 2° Nível, +3 de 3°
7	+3	+2	+2	+5	Magias: +1 de 2° Nível, +1 de 3°
8	+4	+2	+2	+6	Magias: +1 de 3° Nível, +3 de 4°
9	+4	+3	+3	+6	Magias: +1 de 3° Nível, +1 de 4°
10	+5	+3	+3	+7	Magias: +1 de 4° Nível, +3 de 5°
11	+5	+3	+3	+7	Magias: +1 de 4° Nível, +1 de 5°
12	+6/+1	+4	+4	+8	Magias: +1 de 5° Nível, +3 de 6°
13	+6/+1	+4	+4	+8	Magias: +1 de 5° Nível, +1 de 6°
14	+7/+2	+4	+4	+9	Magias: +1 de 6° Nível, +3 de 7°
15	+7/+2	+5	+5	+9	Magias: +1 de 6° Nível, +1 de 7°
16	+8/+3	+5	+5	+10	Magias: +1 de 7° Nível, +3 de 8°
17	+8/+3	+5	+5	+10	Magias: +1 de 7° Nível, +1 de 8°
18	+9/+4	+6	+6	+11	Magias: +1 de 8° Nível, +3 de 9°
19	+9/+4	+6	+6	+11	Magias: +1 de 8° Nível, +1 de 9°
20	+10/+5	+6	+6	+12	Magias: +2 de 9° Nível

Tabela 5–33: O Mago

Dado de Vida: d4 **Pontos de Perícia a Cada Nível:** 2 + Modificador de Int

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Refl	Vont	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar, escrever pergaminho, magias: +3 de Nível 0, +1 de 1° Nível
2	+1	+0	+0	+3	Magias: +1 de Nível 0, +1 de 1° Nível
3	+1	+1	+1	+3	Magias: +1 de 2° Nível
4	+2	+1	+1	+4	Magias: +1 de 1° Nível, +1 de 2°
5	+2	+1	+1	+4	Talento adicional, magias: +1 de 3° Nível
6	+3	+2	+2	+5	Magias: +1 de 2° Nível, +1 de 3°
7	+3	+2	+2	+5	Magias: +1 de 1° Nível, +1 de 4°
8	+4	+2	+2	+6	Magias: +1 de 3° Nível, +1 de 4°
9	+4	+3	+3	+6	Magias: +1 de 2° Nível, +1 de 5°
10	+5	+3	+3	+7	Talento adicional, magias: +1 de 4° Nível, +1 de 5°
11	+5	+3	+3	+7	Magias: +1 de 3° Nível, +1 de 6°
12	+6/+1	+4	+4	+8	Magias: +1 de 5° Nível, +1 de 6°
13	+6/+1	+4	+4	+8	Magias: +1 de 4° Nível, +1 de 7°
14	+7/+2	+4	+4	+9	Magias: +1 de 6° Nível, +1 de 7°
15	+7/+2	+5	+5	+9	Talento adicional, magias: +1 de 5° Nível, +1 de 8°
16	+8/+3	+5	+5	+10	Magias: +1 de 7° Nível, +1 de 8°
17	+8/+3	+5	+5	+10	Magias: +1 de 6° Nível, +1 de 9°
18	+9/+4	+6	+6	+11	Magias: +1 de 8° Nível, +1 de 9°
19	+9/+4	+6	+6	+11	Magias: +1 de 7° Nível, +1 de 9°
20	+10/+5	+6	+6	+12	Talento adicional, Magias: +1 de 8° Nível, +1 de 9°

Fort => Fortitude **Refl** => Reflexos **Vont**=> Vontade

PASSO 6: DETERMINANDO ATRIBUTOS

Os seis Valores de Habilidade fundamentais representam as capacidades básicas de seu personagem, enquanto que as aptidões ou dons mais específicos, adquiridos ou inatos, são chamados de Atributos do Personagem. Os Pontos de Personagem que restarem após escolher a raça, a classe e as habilidades de seu personagem podem ser utilizados para adquirir atributos. No entanto, como alguns deles representam habilidades exóticas (como poderes mágicos ou sobre-humanos ou habilidades inatas de raças inumanas), o Mestre pode optar por impor certas restrições à sua disponibilidade neste ou naquele cenário em particular.

Existem muitos Atributos de Personagem diferentes, cada um deles representando um determinado dom ou habilidade especial. Todo atributo tem uma Graduação que varia de 1 a 6 (ou em alguns casos, de 1 a 10), mas é possível estendê-lo além desse valor com a permissão do Mestre. Adquirir um Atributo ou aumentar sua Graduação exige a utilização de um ou mais Pontos de Personagem, dependendo do Custo do Atributo em Pontos de Personagem por Graduação. As descrições dos Atributos indicam seu custo em Pontos de Personagem, seus efeitos e suas limitações em termos de jogo e qual a Habilidade mais relevante no uso deste Atributo, caso seja necessário um teste (consulte a página 112 do Capítulo 12: Combate).

A escolha dos Atributos é um dos passos mais importantes durante a criação do personagem. É através deles que se definem as suas capacidades únicas, em comparação com outros indivíduos. Reflita cuidadosamente sobre o equilíbrio entre poucos Atributos com Graduações elevadas e um grande número de Atributos com Graduações menores.

Se achar que precisa de mais pontos de personagem do que a quantidade determinada para seu personagem, considere a hipótese de escolher um ou mais defeitos (Passo 9: Escolhendo Defeitos para o Personagem, página 89). Cada defeito escolhido fornece um ou mais Pontos de Personagem adicionais, que podem ser usados para adquirir mais Atributos ou para aumentar os valores das Habilidades do personagem.

MODIFICANDO ATRIBUTOS E AJUSTANDO OS CUSTOS EM PONTOS

Às vezes os jogadores podem achar que um Atributo não descreve com exatidão suas idéias sobre como um determinado poder ou capacidade deveria funcionar. O Mestre (ou os jogadores, com a permissão do Mestre) podem redefinir os efeitos dos Atributos existentes, para que eles se ajustem melhor a um determinado conceito de personagem. Se achar que uma mudança no efeito torna o Atributo significativamente mais ou menos poderoso, o Mestre pode alterar seu custo em Pontos de modo a refletir essa mudança.

Além disso, o valor dos Atributos presume que o cenário escolhido oferecerá boas oportunidades para que essas capacidades sejam utilizadas. Se um personagem escolher um Atributo que na opinião do Mestre terá pouco ou nenhum uso durante a campanha, ele poderá reduzir seu custo em Pontos de Personagem ou até mesmo ceder o Atributo de graça. Se as circunstâncias mudarem e o Atributo passar a ser útil com certa regularidade, o personagem deverá pagar por ele com os Pontos de Personagem recebidos pela progressão de Nível do personagem.

Tabela 6—1: Atributos dos Personagens

Atributo	Custo em Pontos	Valor de Habilidade
Adaptação	1/Graduação	Constituição
Alterar Forma	2, 3 ou 9/Graduação	Constituição
Alterar Tamanho	1, 5 ou 6/Graduação	Constituição
Armadura	2 ou 4/Graduação	Constituição
Armas Naturais	1/Graduação	Nenhum
Arte da Distração	1/Graduação	Carisma
Ataque Combinado	3/Graduação	Nenhum
Ataque Especial	1 ou 4/Graduação	Nenhum
Ataques Adicionais	8/Graduação	Nenhum
Atributo Exclusivo	1–5/Graduação	Variável
Aura de Comando	1/Graduação	Carisma
Bajuladores	1–2/Graduação	Carisma
Bênção Divina	1/Graduação	Nenhum
Bloquear Sentidos	1/Graduação	Inteligência
Bônus de Energia	3/Graduação	Nenhum
Braços Adicionais	1/Graduação	Nenhum
Campo de Força	2 a 4/Graduação	Sabedoria
Características	1/Graduação	Nenhum
Cativar Animais	1/Graduação	Carisma
Contágio	2 ou 4/Graduação	Nenhum
Controle da Mente	3–6/Graduação	Sabedoria
Controle do Ambiente	1–2/Graduação	Sabedoria
Curar	4/Graduação	Sabedoria
Dano Maciço	2 ou 5/Graduação	Nenhum
Defesa Ampliada	1/Graduação	Variável
Defesa Especial	1/Graduação	Nenhum
Defesas Adicionais	3/Graduação	Nenhum
Deslocamento		
Aquático	2/Graduação	Nenhum
Especial	1/Graduação	Destreza
Dimensão Portátil	2–4/Graduação	Sabedoria
Dono de um Robozão	8/Graduação	Nenhum
Duplicata	6 ou 8/Graduação	Constituição
Elasticidade	2/Graduação	Constituição
Enxame	2/Graduação	Constituição
Equipamento Pessoal	2/Graduação	Nenhum
Escavar Túneis	2/Graduação	Nenhum
Escudo Mental	1/Graduação	Sabedoria
Exorcismo	1/Graduação	Sabedoria
Extremamente Habilidoso	1/Graduação	Variável
Feitiçaria Dinâmica	8/Graduação	Variável
Gênio da Mecânica	2/Graduação	Inteligência
[Habilidade] Ampliada	1/Graduação	Nenhum
Hipervôo	1/Graduação	Constituição
Imunidade	10/Graduação	Constituição
Insubstancialidade	5/Graduação	Nenhum
Invisibilidade	3/Graduação	Nenhum
Item de Poder	3–4/Graduação	Nenhum
Local de Poder	1/Graduação	Nenhum
Maestria do Combate		
Defensivo	2/Graduação	Nenhum
Ofensivo	3/Graduação	Nenhum
Magia	4/Graduação	Nenhum
Metamorfose	5/Graduação	Nenhum
Mimetismo	7 ou 10/Graduação	Inteligência
Monstro de Estimação	6/Graduação	Nenhum
Percepção Aguçada	1/Graduação	Sabedoria
Poder Sobrehumano Desconhecido	Variável	Variável
Projeção	1–4/Graduação	Inteligência
Proteção Espiritual	1/Graduação	Sabedoria
Reencarnação	2 ou 4/Graduação	Nenhum
Regeneração	4/Graduação	Nenhum
Revigorar	1/Graduação	Sabedoria
Riqueza	3/Graduação	Nenhum
Saltar	1/Graduação	Força
Saúde de Ferro	2/Graduação	Nenhum
Sentidos Aguçados	1/Graduação	Sabedoria
Servo	2 ou 5/Graduação	Nenhum
Sexto Sentido	1/Graduação	Sabedoria
Superforça	4/Graduação	Força
Telecinésia	1 ou 2/Graduação	Nenhum
Telepatia	1–3/Graduação	Inteligência
Teletransporte	5/Graduação	Inteligência
Transmutação	3–5/Graduação	Inteligência
Treinar Monstrinhos	1/Graduação	Sabedoria
Varredura Computacional	2/Graduação	Inteligência
Velocidade	2/Graduação	Destreza
Vínculo com Organização	1–3/Graduação	Carisma
Vôo	2–4/Graduação	Destreza

Trocando Pontos de Experiência por Pontos de Personagem

No maior parte dos demais jogos para o Sistema d20, não existem Pontos de Personagem nem Atributos. Se você deseja adicionar os Atributos do BESM d20 a um personagem de outro jogo para o Sistema d20, o Mestre poderá permitir que você troque Pontos de Experiência (XP) por Pontos de Personagem. Como o número de XPs necessário para se avançar para o próximo Nível corresponde ao Nível atual do personagem multiplicado por 1.000 XP, acrescentar 1 Ponto de Personagem ao seu personagem reduzirá o número total de XP em 100 × o Nível atual do personagem.

Por exemplo, se você quiser comprar uma Graduação do Atributo Regeneração (4 Pontos) para seu personagem, um astuto espião de 4º Nível de outro jogo do Sistema d20, o total de Pontos de Experiência (XP) de seu personagem será reduzido em 1.600 XP (4 Pontos × 100 × 4º Nível = 1.600 XP). Da mesma forma, adicionar uma Graduação do Atributo Dono de um Robozão (8 Pontos) a seu personagem de d20, um cavaleiro de 10º Nível que está sempre em busca de aventuras, reduzirá seu total de XP em 8.000 XP (8 Pontos × 100 × 10º Nível = 8.000 XP).

É claro que esse sistema de pontos também se aplica aos Defeitos (veja Página 87). Cada Ponto de Bônus de Defeito acrescentado a um personagem de outro jogo do Sistema d20 aumentará sua XP total em 100 × o Nível atual do personagem.

Utilizando essa regra de conversão, qualquer Atributo ou Defeito apresentando em BESM d20 pode ser adicionado ao jogo do Sistema d20 de sua preferência.

ADAPTAÇÃO

Custo: 1 Ponto/Graduação

Habilidade Relevante: Constituição

Progressão: O personagem se adapta a 1 ambiente/ Graduação.

O personagem é capaz de se adaptar para sobreviver em uma quantidade de ambientes hostis para seres humanos normais equivalente à sua Graduação em Adaptação. Os exemplos de ambientes hostis incluem líquidos ácidos/básicos, regiões interdimensionais, pressões extremas, frio e calor intensos, gases tóxicos, radiação, submarino (a habilidade de "respirar" na água), e vácuo (baixa pressão, não a ausência total de ar). A Adaptação não se aplica a personagens inumanos cujo ambiente natural não seja a atmosfera terrestre (como uma sereia vivendo no oceano). Nesses casos, o personagem deve receber pontos de Adaptação (Atmosfera Terrestre) para ser capaz de sobreviver num ambiente normal para um humano. Para sobreviver em um ambiente com pouco ou nenhum oxigênio é necessário o Atributo Defesa Especial (página 55), e não Adaptação.

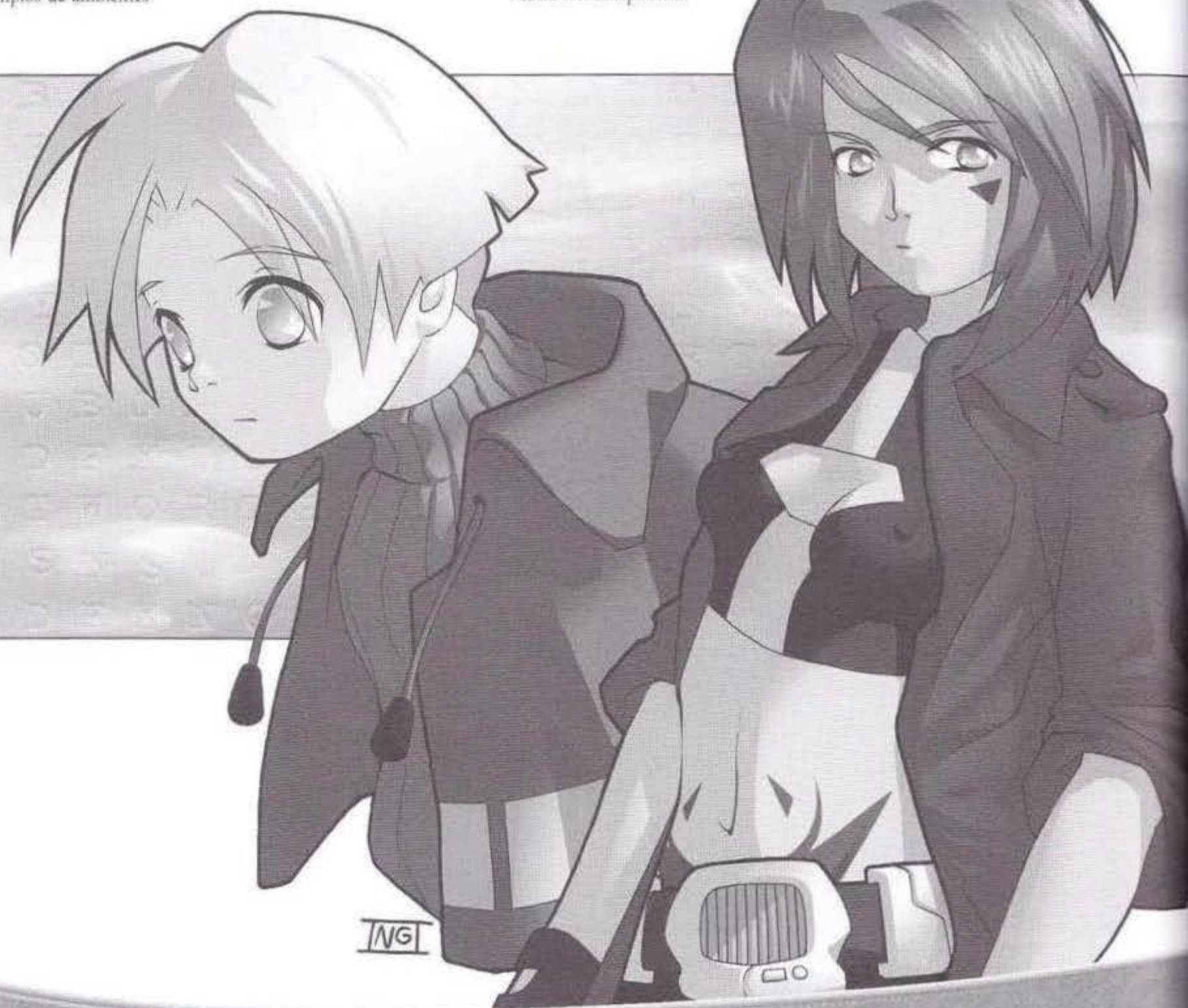
Esse Atributo também concede 2 Pontos de Armadura contra as condições ambientais e ataques similares ao ambiente ao qual o personagem está adaptado. Por exemplo, Adaptação (Calor), concede Armadura quando o personagem estiver caminhando no calor do deserto ou enfrentado rajadas de fogo, enquanto Adaptação (Pressão) concederá uma Armadura quando o personagem estiver mergulhando no oceano ou quando submetido ao poder esmagador de um ataque gravitacional. Na maior parte dos ambientes naturais da Terra, esta Armadura oferece proteção completa contra os elementos. Portanto Adaptação pode ser considerado como uma forma bastante limitada do Atributo Armadura. Um personagem com pelo menos 1 Graduação de Armadura recebe os benefícios da Adaptação em ambientes de condições normais. No entanto, o Atributo Armadura não protege contra ambientes hostis específicos que provocam efeitos danosos menos tangíveis como outras dimensões, gases tóxicos e subaquáticos.

ALTERAR FORMA

Custo: 2, 3 ou 9 Pontos/Graduação

Habilidade Relevante: Constituição

Progressão: A forma alternativa do personagem é montada com 10 Pontos de Personagem/Graduação.

Um personagem com o Atributo Alterar Forma pode se transformar instantaneamente em uma outra forma específica

determinada durante a criação do personagem e aprovada pelo Mestre. Uma vez selecionada, a forma não pode ser trocada. Alterar Forma permite ao personagem possuir uma forma corpórea radicalmente diferente de sua forma humana normal, podendo inclusive possuir traços físicos exóticos.

Se um personagem possuir apenas uma única forma inumana permanente, não se deve aplicar esse Atributo. Em vez disso, o personagem deve adquirir os Atributos e Defeitos relevantes que melhor representam as capacidades da forma escolhida. Um personagem com diferentes formas alternativas deve escolher esse Atributo diversas vezes. Obviamente, os Atributos recebidos na forma alterada do personagem não podem ser dependentes do Atributo Alterar Forma (consulte a página 90). Formas alteradas diferentes também podem ser construídas com diferentes Graduações de Atributos.

Poder Parcial (3 Pontos/Graduação)

Esta forma é construída com 10 Pontos de Personagem para cada Graduação em Alterar Forma, que podem ser usados para adquirir Habilidades, Atributos e Defeitos. Todos os Valores de Habilidades do personagem caem a zero, e portanto devem ser readquiridos usando-se os novos Pontos de Personagem de sua forma alterada; também é necessário determinar novamente todos os Valores Calculados. Além disso, os Atributos, as Perícias e os Defeitos normais do personagem não funcionam nessa forma alterada, embora o Mestre possa decidir que alguns Atributos (como Equipamento Pessoal, Bajuladores, Vínculo com Organização, Riqueza e outros) e alguns Defeitos mantenham seus efeitos. Também é possível adicionar Defeitos à nova forma, a fim de obter Pontos de Personagem adicionais. A menos que o Mestre diga o contrário, as roupas normais também se tornam parte da forma alterada.

Poder Total (9 Pontos/Graduação)

Esta forma é construída com 10 Pontos de Personagem para cada Graduação em Alterar Forma, que podem ser usados para adquirir Habilidades, Atributos e Defeitos. O personagem mantém todas as Habilidades, Graduações de Atributos, Graduações de Perícias e Pontos de Bônus decorrentes de Defeitos associados à sua forma normal. Os novos Atributos e Defeitos são somados àqueles presentes na forma normal do personagem. Se as Habilidades do personagem forem modificadas pelo Atributo [Habilidade] Ampliada é necessário determinar novos Valores Calculados. A menos que o Mestre diga o contrário, as roupas normais também se tornam parte da forma alterada.

Mudanças Superficiais (2 pontos)

Uma opção de "Graduação 0" para o Atributo Alterar Forma também está disponível ao custo de 2 Pontos de Personagem. Essa Graduação permite ao personagem sofrer mudanças superficiais que não conferem habilidades adicionais. Isso inclui um aumento ou diminuição de 10% em seu tamanho, mudança de sexo, 10% de aumento ou redução da idade, mudança de cores (olhos, pele, cabelos) e pequenas mudanças físicas (formato das orelhas, traços faciais, ou proporções corporais).

Monstros de d20

Se estiver usando material de referência de d20 contendo informações sobre monstros, o Mestre pode permitir que os personagens adotem a forma e habilidades de um determinado monstro usando o Nível de Desafio como guia para determinar o custo em Pontos de Personagem. Multiplique o Nível de Desafio do monstro por 10 e em seguida adicione 40 para determinar o custo em Pontos de Personagem de uma determinada criatura. Por exemplo, uma criatura com ND 5 tem aproximadamente 90 Pontos de Personagem (5 × 10 = 50; 50+40 = 90). Assim, um personagem com 9 Graduações em Alterar Forma pode assumir a forma de uma criatura com ND 5. Os Mestres devem lembrar que BESM d20 e outros produtos do d20 não são 100% compatíveis, e portanto algumas habilidades de outros jogos do Sistema d20 devem ser adaptadas para serem usadas com BESM d20 (como os bônus naturais para Classe de Armadura; consulte a página 97).

Exemplos de Formas Alteradas

Os exemplos a seguir sugerem alguns Atributos que podem ser apropriados para algumas formas alteradas, mas o Mestre pode modificá-las, se assim desejar. Outros tipos de Alterações de Formas podem incluir eletricidade, radiação, luz, emoções, [illegible], [illegible], [illegible] e muitas outras.

Exemplo de Alterar Forma usando um Monstro de d20

Um personagem possui 11 Graduações em Alterar Forma. Ele deseja alterar sua forma para um gigante, e para isso o jogador pega seu livro de referência de d20 e procura por um Gigante das Colinas. O gigante possui as seguintes características (seguindo o Sistema d20):

Gigante das Colinas

Dados de Vida:'	12d8 + 48 (102 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9 metros (gibão de peles); deslocamento base 12 metros
CA:	20 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural, +3 gibão de peles)
Ataques:	Corpo a corpo: clava Enorme +16/+11; ou à distância: rocha +8/+3
Dano:	Clava Enorme 2d6+10; ou rocha 2d6+7
Ataques Especiais:	Arremessar rochas
Qualidades Especiais:	Apanhar rochas
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +13, Von +4
Habilidades:	For 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7
Perícias:	Escalar +9, Saltar +9, Observar +4
Talentos:	Trespassar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (clava grande)
Nível de Desafio:	7

Ajustando o Bloco de Estatísticas

Como uma criatura de ND 7, um Gigante das Colinas possui aproximadamente 110 Pontos de Personagem (ND 7 × 10 = 70; 70 + 40 = 110). Assim, possuindo 11 Graduações em Alterar Forma, o personagem será capaz de assumir a forma de um gigante.

O jogador não precisa reconstruir o Gigante da Colina para usá-lo com BESM d20. A mecânica de jogo da criatura permanece praticamente a mesma, com algumas pequenas mudanças. Por exemplo, se o monstro possui um sopro que permite a ele lançar um jato de fogo a cada 1d4 turnos infligindo 12d10 pontos de dano em um cone com 15 metros de alcance, não é necessário reconstruir o sopro como um Ataque Especial (página 43). Simplesmente adote a mecânica apresentada na descrição do monstro. A Graduação exata do ataque não é importante, já que o custo do ataque já está calculado no ND da criatura.

No entanto, algumas características devem ser ajustadas. O primeiro aspecto que necessita de modificações é a Classe de Armadura (consulte a página 97), que é tratada de forma diferente em BESM d20. Remova todos os modificadores naturais derivados da CA e subtraia da base 10 para determinar a CA do monstro. A armadura natural que foi removida é trocada pelo Atributo Armadura (página 40), que é tratada de forma similar à Redução de Dano.

Dessa forma, o Gigante da Montanha fica com a seguinte CA modificada:

CA:	-2 (-1 tamanho, -1 Des)
Armadura:	12 (9 natural, 3 Gibão de peles)

Em seguida, remova todos os modificadores dos Valores de Habilidade dos Bônus de Ataque do monstro, uma vez que os valores de Força e de Destreza fornecem um modificador de +0 nos testes de ataque, independente do modificador do Valor de Habilidade (consulte a página 11). Assim, os Ataques do Gigante serão:

Ataques:	Corpo a corpo: clava grande Enorme +9/+4; ou à distância: rocha +9/+4

Todas as demais estatísticas são tratadas da mesma forma. Embora o BESM d20 não utilize alguns Talentos (consulte a página 82), é desnecessário removê-los de personagens/monstros de d20. Simplesmente use a mecânica do Talento, sem modificá-lo. Ainda que BESM d20 possa tratá-lo de forma diferente, na maioria dos casos o valor em pontos do benefício permanece o mesmo.

O uso desse método permite que os jogadores ou o Mestre utilizem facilmente os personagens/monstros existentes no Sistema d20, com apenas um mínimo de cálculos e conversões.

• Formas Animais

Muitos metamorfos da natureza (e alguns Artistas Marciais amaldiçoados) possuem uma ou mais formas animais com Poder Parcial. Atributos sugeridos: qualquer um relevante à forma animal específica, tais como Armadura, Maestria do Ataque Ofensivo, Saúde de Ferro, Características, Vôo, Sentidos Aguçados, Saltar, Armas Naturais, Deslocamento Especial, Escavar Túneis, etc.

• Forma Bi-Dimensional

Um personagem em 2-D possui altura e largura, mas não possui profundidade. Ele pode se espremer entre os espaços de dois átomos e é completamente invisível quando visto de lado. Todo um novo universo bi-dimensional pode estar à espera de ser explorado por esse personagem. Atributos sugeridos: Adaptação, Insubstancialidade, Dimensão Portátil, Defesa Especial, Movimento Especial, Velocidade.

• Formas Elementais/Químicas

Esta opção cobre uma grande variedade de formas possíveis, incluindo ácidos, bases, ouro, granito, gelo, mercúrio, água, enxofre, drogas sintéticas, etc. Atributos sugeridos: Adaptação, Armadura, Duplicata, Saúde de Ferro, Elasticidade, [Habilidade] Ampliada, Braços Adicionais, Insubstancialidade, Dano Maciço, Regeneração, Ataque Especial, Defesa Especial, Deslocamento Especial, Superforça, Enxame, Deslocamento Aquático.

• Forma Flamejante

O personagem é composto de fogo, e consegue incendiar objetos inflamáveis ao tocá-los. Qualquer pessoa próxima ao personagem poderá também sofrer dano por queimadura. Atributos sugeridos: Adaptação (Calor), Armadura (otimizada para calor), Controle de Ambiente (Calor), Vôo, Campo de Força, Ataque Especial (Aura).

• Forma Gasosa

Esta forma é ainda menos substancial que a forma líquida. O personagem não é capaz de segurar objetos sólidos, podendo apenas exercer a força de uma leve brisa. Atributos sugeridos: Adaptação, Ataques Adicionais, Vôo, Percepção Aguçada, Invisibilidade, Insubstancialidade, Projeção, Regeneração, Sexto Sentido, Alterar Tamanho, Ataque Especial, Defesa Especial, Velocidade.

• Forma Incorpórea

Uma forma incorpórea não possui substância física (por exemplo, um fantasma ou uma sombra animada). O personagem consegue atravessar paredes, caminhar no ar ou sobre a água, e executar outros truques de fantasmas. Atributos sugeridos: Adaptação, Vôo, Invisibilidade, Insubstancialidade, Defesa Especial.

• Forma Mesclada

O personagem pode se fundir a qualquer objeto inanimado e ainda perceber os eventos à sua volta como se permanecesse humano. Uma vez mesclado, o personagem não pode ser ferido a menos que o objeto seja danificado. Atributos sugeridos: Adaptação, Insubstancialidade, Teletransporte (no interior dos objetos mesclados), Escavar Túneis.

ALTERAR TAMANHO

Custo: 1, 5 ou 6 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo reflete a habilidade de um personagem em aumentar ou diminuir sua estatura. Um personagem pode possuir a habilidade de encolher e crescer pagando 6 Pontos/Graduação. Como alternativa, o personagem pode escolher apenas encolher por 1 Ponto/Graduação ou apenas crescer pagando 5 Pontos/Graduação; isso restringe o personagem a mudar de tamanho apenas em uma direção (porém com a capacidade de retornar ao seu tamanho normal). Por exemplo, um personagem com 2 Graduações em Alterar Tamanho (Apenas Encolher) consegue reduzir seu tamanho pela metade, e uma vez encolhido, pode voltar a seu tamanho normal. No entanto, jamais será capaz de aumentar seu tamanho além do normal.

A mudança de tamanho exige uma rodada completa. Alterar Tamanho é geralmente utilizado para afetar apenas o usuário, mas também é possível alterá-lo para funcionar com os demais. Se esse for o caso, afetará apenas um alvo voluntário, que o portador do Atributo deve tocar. Caso deseje usar este Atributo como uma forma de ataque, alterando o tamanho das pessoas contra sua vontade ou à distância, o personagem deve adquirir também o Atributo Ataque Especial (página 43) com a Vantagem Integrado (Alterar Tamanho) (página 47).

Consulte a página 98 para maiores informações a respeito de categorias de tamanho.

1 Graduação:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir uma categoria de tamanho (um personagem Médio tanto pode crescer até se tornar Grande ou encolher até se tornar Pequeno).
2 Graduações:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir duas categorias de tamanho (um personagem Médio tanto pode crescer até se tornar Enorme ou encolher até se tornar Miúdo).
3 Graduações:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir três categorias de tamanho (um personagem Médio tanto pode crescer até se tornar Imenso ou encolher até se tornar Mínimo).
4 Graduações:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir quatro categorias de tamanho (um personagem Médio tanto pode crescer até se tornar Colossal ou encolher até se tornar Minúsculo).
5 Graduações:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir cinco categorias de tamanho (um personagem Pequeno pode crescer para se tornar Colossal e um personagem Grande pode encolher para se tornar Minúsculo).
6 Graduações:	O tamanho do personagem pode aumentar ou diminuir cinco categorias de tamanho (um personagem Miúdo pode crescer até se tornar Colossal e um personagem Enorme pode encolher até se tornar Minúsculo).

ARMADURA

Custo: 2 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Todos os danos de ataque infligidos a esse personagem são reduzidos em 4 pontos/Graduação.

O Atributo Armadura representa placas de armadura ou simples pele ou roupas altamente resistentes a dano. É mais comumente encontrada em veículos de combate, ciborgues, andróides, monstros gigantes e seres mágicos poderosos.

A Armadura reduz o dano infligido ao personagem ou estrutura (consulte o Capítulo 12: Combate, para entender o funcionamento do dano) em 4 pontos/Graduação. O custo base para este Atributo é de 4 pontos/Graduação.

Diversas opções estão disponíveis para o Atributo Armadura, alterando seu custo em Pontos ou modificando sua eficácia. O custo mínimo em Pontos de uma Armadura, independente dessas opções, é de 1 Ponto de Personagem.

Parcial

A Armadura possui uma pequena área frágil (metade do valor da Armadura, -1 do custo em Pontos) ou uma área desprotegida (valor da armadura igual a 0, -2 do custo em Pontos) que pode ser atingida com um Tiro de Precisão (consulte a página 117). As reduções no custo em pontos se aplicam ao custo total da Armadura e não ao custo por Graduação.

Armadura Otimizada

A Armadura foi criada para resistir a uma forma particular e incomum de ataque. Entre as formas de ataque permitidas estão: eletricidade, frio, raios laser, fogo/calor, disparos de energia, etc. A Armadura, no entanto, não pode ser otimizada contra categorias amplas como danos por concussão ou armas perfurantes. A Armadura Otimizada oferece proteção dobrada apenas contra o tipo de ataque escolhido e nenhuma proteção contra as demais formas de ataque. Um personagem pode adquirir tanto a Armadura Otimizada quanto a Armadura padrão escolhendo o Atributo Armadura duas vezes.

Armaduras e Campos de Força em outros Jogos de d20

Ao converter seu personagem de BESM d20 para outro jogo do Sistema d20, ou vice-versa, a Armadura (e os Campos de Força) são transpostos de forma muito simples. Em BESM d20, a Armadura é tratada como uma Redução de Dano igual ao valor de proteção da Armadura, enquanto que a Graduação dividida por dois indica o tipo de arma capaz de ignorar esta Redução de Dano. Por exemplo, um personagem com 6 Graduações em Armadura, que fornecem proteção contra 24 pontos de dano, terá Redução de Dano 24/+3 em outros jogos do Sistema d20. Na maioria dos casos, esse método também funciona no sentido contrário. Por exemplo, uma criatura com Redução de Dano 8/+1 terá 2 Graduações em Armadura em BESM d20.

Algumas características da Classe de Armadura do personagem/criatura em outros jogos para o Sistema d20 se refletem no valor do Atributo Armadura, e não na Classe de Armadura, em BESM d20. Se a criatura recebe um bônus natural, de couraça, de armadura ou qualquer outro bônus inerente à sua natureza em sua Classe de Armadura, ele é tratado como uma proteção adquirida através do Atributo Armadura do BESM d20. Por exemplo, uma criatura de outro jogo do Sistema d20 que possua CA 28 (–2 tamanho, +1 Des, +19 natural) terá em BESM d20 um Modificador de Classe de Armadura (consulte a página 97) de –1 (28 menos o bônus natural de +19, menos a base 10), mas no entanto terá uma armadura capaz de suportar 19 pontos de dano (equivalente a 5 Graduações em Armadura com uma restrição de Ponto de Bônus: –1 ponto de proteção). Qualquer ataque que atinja a criatura terá seu dano reduzido em 19. Da mesma forma, um personagem que esteja usando uma cota de malha, com Classe de Armadura 16 (+2 Des, +4 armadura) terá um Modificador de Classe de Armadura de +2 (16 — 4 pela cota de malha — a base de 10) e 4 pontos de Armadura em BESM d20.

Apenas Escudo

A Armadura não cobre o corpo todo do personagem. Ao invés disso, funciona como um escudo que seu portador deve deliberadamente colocar entre ele e um ataque corpo a corpo ou desarmado, usando a jogada defensiva para Bloquear (consulte a página 121). O personagem também deve possuir o Talento Bloquear Ataques à Distância para usar o escudo em uma jogada defensiva para Bloquear contra ataques à distância. Se o personagem obtiver sucesso na manobra, a Armadura do escudo irá proteger contra o dano associado à sua Graduação neste Atributo. Essa opção reduz o custo da Armadura para 2 Pontos/Graduação (ao invés de 4 Pontos/Graduação) e aumenta a proteção de 4 Pontos/Graduação para 8 Pontos/Graduação.

ARMAS NATURAIS

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O personagem adquire uma Arma Natural/Graduação.

O personagem possui uma ou mais armas naturais relativamente mundanas, tais como dentes afiados, garras, tentáculos, etc. Monstros, animais e seres similares estão entre as criaturas que normalmente possuem armas naturais, porém essas armas também podem representar dispositivos

tecnológicos que mimetizam tais habilidades, como um andróide ou ciborgue com garras retráteis. Armas Naturais mais poderosas podem ser criadas utilizando o Atributo Ataque Especial (página 43) combinado com a Desvantagem Corpo a Corpo.

O personagem possui um tipo de ataque por Graduação. Possuir mais de uma Arma Natural concede ao personagem uma grande variedade de formas de ataque. O dano normal causado por um ataque bem sucedido é descrito no Capítulo 12: Combate (Página 111).

Mãos, pés, uma cauda pesada, dentes normais ou cascos geralmente não são considerados Armas Naturais, uma vez que eles não são (relativamente) afiados; portanto, infligem o dano normal de um ataque Desarmado.

• Chifres

Estes são grandes chifres usados para golpear ou apunhalar. Os chifres somam 2 pontos de dano adicional ao dano normal causado num combate corpo a corpo, porém são excepcionalmente eficientes se o personagem executar uma investida em batalha. Se o personagem vencer o teste de Iniciativa contra seu oponente e tiver espaço para tomar impulso, ele poderá baixar sua cabeça e realizar a investida. Um ataque bem sucedido causará o dano normal, mais 1d6 adicional (ao invés dos +2 regulares). Se a investida fracassar em atingir o oponente, o agressor perderá o equilíbrio e sofrerá –2 de penalidade na sua CA pelo restante do turno, além de –4 de penalidade em seu teste de Iniciativa para o próximo turno de combate. Este ataque usa a Perícia Ataque Desarmado.

• Garras ou Esporas

O personagem possui unhas afiadas ou esporas em seus dedos, patas ou pés. Além do dano normal, as garras causam um dano adicional de 1d4 quando usadas em combates corpo a corpo. Esse ataque utiliza a Perícia Ataque Desarmado (Atingir).

• Presas, Bicos ou Mandíbulas

O personagem possui dentes muito afiados, ou como alternativa um bico ou mandíbulas de inseto. Esta arma natural causa apenas 2 pontos de dano além do dano normal em um combate corpo a corpo, porém um ataque bem sucedido que penetre a Armadura dará ao personagem a opção de se manter preso ao alvo, infligindo danos equivalentes nos turnos subseqüentes. Esses ataques adicionais têm sucesso automático, mas o oponente pode se soltar do personagem através de um teste bem sucedido de Força. Enquanto o personagem se mantiver preso ao alvo, sua habilidade de se defender é restringida: o agressor não pode usar suas armas para se defender e sofre –4 de penalidade na CA contra qualquer ataque. Esse ataque usa a Perícia Ataque Desarmado.

• Espinhos

O personagem está coberto por terríveis espinhos, agulhas ou escamas afiadas. Qualquer indivíduo que combata o personagem corpo a corpo sofrerá automaticamente 2 pontos de dano a cada turno. Este dano é somado a qualquer dano causado por um ataque. Durante essas brigas, as roupas do oponente também serão cortadas e rasgadas, a menos que ele esteja usando uma armadura.

• Cauda

Se o personagem possuir uma cauda adequada para o combate, ela pode ser equipada com espinhos, uma ponta afiada ou qualquer outra arma igualmente temível. O ataque causa +2 de dano adicional (além do dano normal). Após um ataque bem sucedido, o alvo deve fazer um teste de Destreza ou sofrerá –4 de penalidade em seu teste de Iniciativa no turno de combate subseqüente (o alvo perdeu o equilíbrio). Esse ataque usa a Perícia Ataque Desarmado.

• Tentáculos

Um ou mais membros do personagem (ou até mesmo seu cabelo) funcionam como tentáculos. Um personagem com tentáculos recebem +2 de bônus na sua Graduação das Perícias Ataque Desarmado e Defesa Desarmada sempre que estiver envolvido em um combate corpo a corpo ou se defendendo. Os Tentáculos também são difíceis de se evitar durante um combate (o oponente sofre –1 de penalidade em sua CA).

ARTE DA DISTRAÇÃO

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Carisma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

A Arte da Distração pode representar uma habilidade em oratória, um carisma inato ou mesmo uma voz bela e ressonante. Este Atributo permite a um personagem distrair um número de pessoas ou animais num momento crítico, desde que possua algum método para se comunicar com eles (por exemplo: falar, dançar, transmissão de TV, ilusionismo, escrita, etc.). Se o personagem estiver tentando distrair diretamente um grupo potencialmente hostil, como uma multidão furiosa ou um grupo de guardas de segurança, sua Graduação ditará quantas pessoas podem ser distraídas. Se o personagem possuir uma platéia que já esteja preparada para ouvi-lo, a Graduação determina a porcentagem da platéia que será distraída ou envolvida o suficiente para tomar uma ação, seja comprar o

próximo CD do personagem, doar algum dinheiro à caridade ou votar pelo personagem nas próximas eleições.

Se várias pessoas com esse Atributo trabalharem em grupo, o número total de pessoas distraídas é somado. O Carisma é usado tanto para distrair uma pessoa [illegible] (por exemplo, através da arte da sedução) ou através das emoções, da [illegible] ou usando a força de sua personalidade.

1 Graduação:	O personagem consegue distrair um indivíduo, ou afetar 5% da platéia.
2 Graduações:	O personagem consegue distrair dois indivíduos, ou afetar 10% da platéia.
3 Graduações:	O personagem consegue distrair um grupo pequeno (1 a 10 indivíduos), ou afetar 20% da platéia.
4 Graduações:	O personagem consegue distrair um grupo médio (11 a 50 indivíduos), ou afetar 50% da platéia.
5 Graduações:	O personagem consegue distrair um grupo grande (50 a 200 indivíduos) ou afetar 75% da platéia.
6 Graduações:	O personagem consegue distrair um grupo muito grande (200 a 1.000 indivíduos) ou afetar 95–100% da platéia.

ATAQUE COMBINADO

Custo:	3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	O personagem pode combinar ataques com até 2 personagens/Graduação.

Com o treinamento apropriado, personagens individuais podem aprender como combinar seus Atributos Ataque Especial em uma demonstração de poder [illegible]. Para isso, todos os personagens envolvidos devem possuir o Atributo Ataque Combinado e o Atributo Ataque Especial. O número de personagens que conseguem combinar seus ataques de uma vez depende da Graduação em Ataque Combinado: um personagem pode combinar seus ataques com outros 2 personagens para cada Graduação. Existe também um custo em Pontos de Energia associado ao Ataque Combinado: 2 Pontos de Energia por pessoa envolvida no ataque. Cada personagem deve pagar o custo separadamente. Por exemplo, se quatro personagens estiverem combinando seus ataques, cada um deles deverá pagar 8 Pontos de Energia.

O ataque ocorre na ação do personagem com a menor Iniciativa, e utiliza o personagem com o menor modificador de ataque para determinar o acerto. É necessária apenas uma jogada de ataque. O alvo sofre –1 de penalidade por personagem envolvido no ataque. Se o ataque for bem sucedido, causa dano [illegible] (por exemplo, se dois personagens combinam seus ataques, um com um ataque especial de 2d8 e outro com um ataque especial de 3d8, o dano total causado será de 10d8, ou seja, 5d8 × 2).

Note que os personagens com o Atributo Ataque Combinado não estão sujeitos às mesmas restrições que os personagens normais que tentem executar a mesma [illegible] (consulte Ataques Combinados, página 118).

ATAQUE ESPECIAL

Custo:	1 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	O personagem possui um ataque que causa 1d8 de dano/Graduação.

Os personagens de anime às vezes possuem acesso a poderosas energias ofensivas, como [illegible], bolas de fogo mágicas, golpes de artes marciais potencializados [illegible] ou mesmo espadas energéticas. Alguns personagens, como os ciborgues ou [illegible], bem como os mechas, podem ter armas, mísseis ou armas de raios integradas [illegible].

Os Ataques Especiais custam 4 Pontos/Graduação e causam 1d8 pontos de dano por Graduação.

Os Ataques Especiais podem ser personalizados adquirindo-se uma ou mais Vantagens de Ataque indicadas nas páginas 44-48. Cada Vantagem de ataque [illegible] reduz o dano em 1d8, mas acrescenta uma capacidade adicional. Os ataques também podem receber uma ou mais Desvantagens entre as listadas nas páginas 48-49. Cada Desvantagem de ataque aumenta o dano em 1d8, mas reduz a capacidade do ataque impondo alguma limitação.

O jogador deve adquirir as Vantagens e Desvantagens de seus Ataques Especiais no momento de sua criação. Na planilha de personagem do jogador, elas deverão estar listadas entre parênteses, seguidas pelo dano modificado do ataque. O jogador poderá adquirir uma combinação de Vantagens e Desvantagens até reduzir o dano a seu mínimo (1d8). Para criar Ataques Especiais que causem "dano zero", o jogador deve selecionar a Desvantagem Não Causa Dano (consulte a página 49). Por exemplo, suponha que um personagem possua um Ataque Especial com 2 Graduações. Ele só poderá adquirir uma Vantagem, o que reduzirá seu dano de 2d8 para 1d8. Se o jogador desejar adquirir uma segunda Vantagem, deve primeiro adquirir uma Desvantagem, o que irá aumentar o dano de ataque novamente para 2d8. O personagem então pode adquirir uma segunda Vantagem, reduzindo seu dano de volta para 1d8.

Um Ataque Especial deve sempre receber um nome descritivo como "Canhão Automático de 90 mm" ou "Punho Trovão da Fúria do Dragão". Quando estiver criando seu ataque, o jogador (com a ajuda do Mestre) deve determinar qual Perícia e Especialização são mais apropriadas para seu uso. No caso da maior parte dos poderes mágicos ou super-poderes usados em ataques à distância, a melhor opção será o Ataque Especial à Distância. Para ataques feitos com Mechas, em geral utiliza-se Armas Pesadas (Artilharia). Para armas de alcance criadas como um Equipamento Pessoal, usa-se Armas de Fogo ou Armas de Arremesso com uma Especialização apropriada, dependendo de sua descrição. Qualquer arma com a Desvantagem Corpo a Corpo usa as perícias de Ataque Corpo a Corpo ou Ataque Desarmado dependendo de sua descrição. Por exemplo, Ataque Corpo a Corpo (espada) é apropriado para uma espada de energia, enquanto Ataque Desarmado (golpe) seria adequado para uma aparição capaz de drenar energia com seu toque ou para um golpe de artes marciais potencializado pelo *chi*.

• Ataques Alternativos

Embora um personagem ou mecha normalmente use sua arma "principal" de maior Graduação, também é possível possuir armas alternativas ou de apoio. O custo em pontos para esses ataques "secundários" adicionais será um quarto do custo do ataque de maior Graduação a 1 Ponto/Graduação. O ataque primário (aquele com maior Graduação) é o único que custa os 4 Pontos/Graduação padrão. Ataques secundários poderão possuir diferentes valores de dano, Vantagens e Desvantagens. Se você estiver adquirindo ataques adicionais como se fossem Poderes Mágicos (consulte Magia, página 64), os ataques secundários drenam os 4 Pontos de Energia/Graduação padrão, e não apenas 1 Ponto de Energia/Graduação.

• Ataques com Armas para Mechas e Diferentes Atiradores

Se um mecha possuir a Vantagem Ataque Especial, cada armamento será desenhado para ser ativado para quem quer que esteja operando o mecha. Um operador só será capaz de disparar uma das armas por rodada, a menos que possua o Atributo Ataques Adicionais (página 49) e que seu Ataque Especial possua a Vantagem Rajada (página 47). No entanto, se o mecha transportar várias pessoas, ele pode ser projetado para possuir várias armas independentes, cada uma operada por um personagem diferente, permitindo assim ataques simultâneos. Se uma arma for criada dessa forma, deve ser anotado que ela precisa de um "Outro Operador" e adquirida a um custo de 2 Pontos cada (esta é a versão reduzida de custo pela metade; consulte Dono de um Robozão na página 57 para maiores informações).

Ataques Especiais em Outros Jogos do Sistema d20

Se você estiver importando seus personagens de BESM d20 para outro jogo do Sistema d20 ou vice-versa, trate os Ataques Especiais como se o personagem possuísse um bônus de encantamento igual à metade da Graduação de seu ataque (arredondado para baixo). Por exemplo, um Ataque Especial com 6 Graduações é tratado como uma arma +3 em outros jogos do sistema d20. Não aumente o dano do ataque e nem mesmo a capacidade do personagem de acertá-lo. Isto serve apenas para determinar se um Ataque Especial consegue ou não ultrapassar a Redução de Dano ou outras habilidades similares.

Efeitos Especiais

Os efeitos especiais de Efeito em Área, Drenar (qualquer um), Ofuscante, Incapacitar, Irritar, Difuso e Aprisionar são determinados apenas pela Graduação do ataque Especial. Multiplicadores de Dano Maciço, Super-Força e ataques decisivos não são incluídos nesse cálculo. Além disso, Armaduras e Campos de Força

normalmente não protegem contra ataques dotados de Drenar (qualquer um), Ofuscante, Incapacitar, Irritar ou Aprisionar. Antes de desferir um ataque, o personagem pode escolher entre causar um dano inferior ao 1d8/Graduação ou reduzir o poder de seus efeitos especiais.

Efeitos Baseados nos Danos Infligidos

Os efeitos especiais de ataques que contenham as Vantagens Efeito em Área, Drenar (qualquer um), Ofuscante, Incapacitar, Irritar, Integrado, Difuso ou Aprisionar dependem da Graduação daquele Ataque Especial. Por exemplo, Drenar (Mente) reduz o Valor de Inteligência do alvo em 2 pontos para cada Graduação em Ataque Especial. Da mesma forma, Aprisionar cria amarras com 4 Pontos de Vida para cada Graduação de Ataque Especial. Para introduzir um fator aleatório nesses efeitos especiais, é possível baseá-los a cada 5 pontos de dano que o ataque inflija (ou que teria infligido, no caso de ataques que usem a Desvantagem Não Causa Dano). Usando os exemplos acima, Drenar (Mente) reduzirá o Valor de Inteligência de seu alvo em 2 para cada 5 pontos de dano, assim como Aprisionar criará amarras com 4 Pontos de Vida para cada 5 pontos de dano. Se essa regra opcional for empregada, o dano pode ser calculado para todos os ataques, incluindo aqueles com a Desvantagem Não Causa Dano, a fim de determinar o resultado do efeito especial.

Vantagens para Ataques Especiais

As Vantagens a seguir podem ser atribuídas a um Ataque Especial. O Mestre pode proibir qualquer combinação de Vantagens que não lhe pareçam apropriadas.

Tabela 6–2: Vantagens de Ataque

Vantagem	# de Espaços	Vantagem	# de Espaços
Afetar Incorpóreos	1	Incapacitante	3
Alvo Específico	1 ou 2	Incurável	4
Aprisionar	2	Indetectável	4
Armadilha	1	Indireto	1
Ataque Mental ou Espiritual	5	Integrado (Ataque)	2
Atordoante	1	Integrado (Atributo)	1
Aura	2	Irritante	1
Contagioso	2 ou 4	Longo Alcance	1
Dano Contínuo	1	Ocultável	1
Difuso	1	Ofuscante	1
Disparo Automático	3	Penetrante (Armadura)	1
Drenar a Alma	1	Penetrante (Campo de Força)	1
Drenar a Mente	1	Precisão	1
Drenar Energia	1	Rajada	1
Drenar Forças	1	Sem Regeneração	1
Efeito Contínuo	1	Teleguiado	1 ou 2
Efeito em Área	1	Tremor	1
Flexível	1	Vampirismo	2-4
Força Muscular	1	Vantagem Exclusiva	1

• Afetar Incorpóreos

Este ataque irá afetar personagens que estejam Incorpóreos ou Astrais como se estivessem sólidos.

• Alvo Específico

O ataque causa dano dobrado a um grupo específico de alvos e dano normal ou nenhum dano a todo o resto. Assim, um ataque pode ser composto de energia benigna (causa dano dobrado em criaturas malignas), energia caótica (causa dano dobrado em criaturas leais), energia vital (dano dobrado em criaturas mortas-vivas) ou ser prejudicial a uma raça específica. Alvo Específico conta como uma Vantagem se nenhum dano for causado nos oponentes que não pertencerem ao grupo especificado e duas Vantagens se afetá-los normalmente.

• Aprisionar

Os ataques capazes de aprisionar a vítima podem incluir um jato que congela o alvo em gelo, ou que o enreda nos ramos de uma planta, simples teias, etc. O objeto que provoca o aprisionamento tem 4 Pontos de Vida para cada Ataque Especial. Se o alvo não obtiver sucesso em se defender de um ataque desse tipo, ficará aprisionado até conseguir reduzir os Pontos de Vida do objeto a 0 ou menos (destruindo-o). Um personagem aprisionado tem seu deslocamento restringido e uma penalidade de –4 para ataques físicos, não pode se defender (ignore os bônus de Destreza na CA) e não consegue executar ações que requeiram gestos complexos. No entanto, geralmente é capaz de falar. Uma vítima que destruir parcialmente o objeto que o esteja aprisionando pode recuperar parte de seu deslocamento (a critério do Mestre). Um ataque com esta Vantagem também inflige dano normalmente, a menos que também receba a Desvantagem Não Causa Dano. Um aprisionamento "Incurável" só pode ser danificado por um método especial (como água ou fogo) definido no momento de sua criação. Aprisionar conta como duas Vantagens.

• Armadilha

O ataque deixa uma mina, armadilha explosiva ou algum outro dispositivo similar, que permanece dormente até ser ativado por alguém. Um teste bem sucedido na Perícia Observar (CD 10 + a Graduação do Ataque Especial) revelará a presença da Armadilha. A Vantagem Armadilha pode ser combinada com a Desvantagem Corpo a Corpo (página 48) para simular uma armadilha explosiva que deve ser implantada cuidadosamente. Sem a Desvantagem Corpo a Corpo, a armadilha pode ser plantada à distância; um teste bem sucedido de ataque indica que a Armadilha foi lançada ou jogada na área correta.

• Ataque Mental ou Espiritual

O ataque não é físico, mas sim uma agressão mental (Ataque Mental) ou uma disputa de espírito e força de vontade (Ataque Espiritual). Durante a criação, o jogador deve especificar se o foco de sua Vantagem será Mental ou Espiritual. Ao invés de usar o Bônus Base de Ataque do personagem para acertar, o personagem deve obter sucesso em um teste de Inteligência (Ataque Mental) ou Sabedoria (Ataque Espiritual) para que seu personagem acerte (apesar das Perícias apropriadas poderem mudar isso). Além disso, ao invés de fazer testes normais de defesa, o alvo realiza um teste de resistência de Vontade mais quaisquer bônus fornecidos pelo Atributo Escudo Mental (a CD será o total do teste de resistência de Inteligência ou Sabedoria do alvo). O Ataque Espiritual ignora as Armaduras e Campos de Força e afeta personagens Astrais e Insubstanciais normalmente. Ambas as versões contam como cinco Vantagens.

• Atordoante

Um ataque com esta Vantagem causa dano temporário, como um choque elétrico que desliga dispositivos eletrônicos e deixa as pessoas inconscientes. Os Pontos de Vida perdidos são recuperados à taxa de 1 Ponto por minuto, em vez de seu ritmo normal. O dano por Atordoamento não pode matar. Apesar do ataque causar apenas dano temporário (comparado ao dano real de um ataque comum), ele possui a vantagem de poder ser usado para incapacitar um inimigo, sem o risco de matá-lo.

• Aura

Ao invés de ter de realizar o ataque, o personagem automaticamente fere qualquer um que toque seu corpo. Um exemplo disso pode ser o personagem cujo corpo esteja em chamas ou eletrificado. Se essa Vantagem for combinada com a Vantagem Efeito em Área, ela automaticamente atinge qualquer um que se encontre na área designada à volta do personagem. A aura conta como duas Vantagens.

• Contagioso

Parte ou todo o dano causado pelo ataque (ou outros efeitos) será transferido para qualquer um que toque (ou tenha algum tipo de contato) com a vítima. Se a gravidade do contágio for pequena, ele não infectará todo mundo; uma vítima potencial deve falhar em um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + a Graduação do Ataque Especial) para que seja contaminada. Se a Vantagem for escolhida duas vezes, a gravidade do contágio é alta, sendo que uma vítima potencial deverá falhar no teste acima com –4 de penalidade adicional. Como alternativa, o contágio pode ser automático em determinadas circunstâncias. O teste de resistência normalmente é de Fortitude, mas alguns casos poderão exigir um teste de resistência de Vontade. O Mestre deve decidir os Efeitos, as precauções e os antídotos do contágio. Esta Vantagem costuma ser combinada com a Desvantagem Tóxico. Contágio conta como duas Vantagens se for pouco contagioso ou quatro se altamente contagioso.

• Dano Contínuo

Esta Vantagem representa ácidos, líquidos incandescentes e ataques similares que infligem dano ao longo de várias rodadas. Se o dano inicial do ataque penetrar a

Armadura do oponente, o alvo irá sofrer 1 ponto de dano adicional/Graduação do Ataque Especial a cada turno durante 5 rodadas ou até que os efeitos sejam neutralizados de alguma maneira (a critério do Mestre; deve estar relacionado ao tipo de ataque e pode exigir vários turnos para ser neutralizado totalmente). A Armadura não protege contra o dano adicional causado nos turnos subseqüentes. Como alternativa, o Dano Contínuo pode ser definido como ocorrendo de hora em hora, o que causa 2 pontos de dano/Graduação, em vez de apenas 1, mas é aplicado ao longo do dia todo (ao invés de a cada rodada). Finalmente uma periodicidade diária causa 4 pontos de dano/Graduação diariamente (em vez de a cada rodada). Esta Vantagem pode ser melhor representada através de uma doença ou um veneno de ação lenta. Diferente de um ataque com Dano Contínuo regular, o dano de hora em hora e o dano diário irão continuar até que a vítima esteja morta ou obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15 + a Graduação do Ataque Especial). Esse teste pode ser realizado de hora em hora ou uma vez por dia, conforme o caso.

• Difuso

Este tipo de ataque se espalha para cobrir uma área maior, como um cone de energia, ou uma rajada de projéteis ou de raios de energia. O defensor sofre -1 de penalidade em sua jogada defensiva. Múltiplos alvos adjacentes no caminho do ataque poderão sofrer dano se estiverem alinhados ou em uma formação densa (no máximo de um alvo adicional para cada Graduação do Ataque Especial). A Vantagem Difuso pode ser escolhida várias vezes; cada uma aumenta as penalidades de Defesa do alvo em -1 e dobra o número de possíveis alvos adjacentes. Difuso normalmente é combinado com a Desvantagem Curto Alcance.

• Disparo Automático

O ataque consiste em uma saraivada de múltiplos projéteis, como as balas de uma metralhadora ou uma rápida seqüência de raios de energia. Ao invés de acertar um único golpe quando o ataque for bem sucedido, o agressor atinge alvos (no mínimo um, no máximo cinco) equivalente à diferença entre sua jogada final de ataque (incluindo todos os modificadores) e as jogadas de defesa dos alvos (incluindo todos os modificadores) divido por cinco (arredondado para baixo). Por exemplo, se um personagem cujo valor final da jogada de ataque tenha sido 27 tentar atingir um alvo cujo valor final de defesa tenha sido 16, ele acertará dois disparos (27 — 16 = 11; 11÷5 = 2,2; arredondando para baixo o resultado é 2). Cada disparo inflige dano separadamente (importante ao se considerar Armaduras e Campos de Força). Bônus provenientes de Dano Maciço, Super-Força, e os multiplicadores de sucessos decisivos só são aplicados ao primeiro tiro da saraivada do Disparo Automático — todos os outros disparos causam o dano normal do Ataque Especial. O Mestre pode aumentar o número máximo de disparos capazes de infligir dano para 10, para refletir ataques potencialmente mais poderosos. Disparo Automático conta como três Vantagens.

• Drenar a Alma

O ataque afeta o espírito da vítima. Pode se tratar de uma onda de medo, desespero ou alguma outra emoção capaz de destruir sua vontade. O Valor de Sabedoria ou de Carisma da vítima (escolhido quando o ataque é criado) é reduzido em 2 multiplicado pela Graduação do Ataque Especial. Esse dano temporário de Habilidade é independente de quantos Pontos de Vida foram perdidos no ataque. Para criar um ataque que inflija dano apenas à Habilidade escolhida, também é preciso adquirir a Desvantagem Não Causa Dano. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de dois por hora.

• Drenar a Mente

O ataque faz com que a vítima perca o controle sobre si mesmo. Pode ser um ataque psíquico, um tranqüilizante ou droga similar, ou um outro tipo de ataque. O valor de Inteligência da vítima é reduzido em 2 multiplicado pela Graduação do Ataque Especial. Esse dano temporário de Inteligência é independente de quantos Pontos de Vida foram perdidos no ataque. Para criar um ataque que inflija dano apenas à Inteligência, também é preciso adquirir a Desvantagem Não Causa Dano. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de dois por hora.

• Drenar Energia

O agressor drena a reserva de energia pessoal da vítima, fazendo com que ela fique fatigada e/ou desanimada. Além do dano infligido aos Pontos de Vida da vítima, o ataque causa a perda da mesma quantidade de Pontos de Energia. Para criar um ataque que apenas drene Pontos de Energia, também é preciso adquirir a Desvantagem Não Causa Dano. Os Pontos de Energia perdidos se recuperam normalmente.

• Drenar Forças

O ataque faz com que a vítima sofra de fraqueza e/ou perda de coordenação. Sua Força, Destreza ou Constituição (escolhido quando o ataque é criado) é reduzida em 2/Graduação do ataque. O dano temporário de Habilidade é independente de quantos Pontos de Vida foram perdidos no ataque. Para criar um poder que inflija dano apenas à Habilidade escolhida, sem prejuízos adicionais, também é preciso adquirir a Desvantagem Não Causa Dano. Se a Constituição de um alvo for reduzida a 0, ele cai inconsciente, mas não morre como ocorreria normalmente. Os Valores de Habilidades perdidos são recuperados a uma taxa de 2 Pontos por hora de descanso.

• Efeito Contínuo

A Vantagem Efeito Contínuo só pode ser adquirida em conjunto com a Vantagem Efeito em Área. O ataque permanece ativo no interior da área afetada por vários turnos. Exemplos desse tipo de ataque incluem nuvens tóxicas, paredes de fogo, descargas elétricas ou vapores superfrios. Qualquer um que ingresse ou permaneça na área fica imediatamente sujeito ao ataque; os testes para defesa estão descritos na Vantagem Efeito em Área. Cada vez que a Vantagem Efeito Contínuo é adquirida, os efeitos do ataque duram por mais um turno.

• Efeito em Área

Este ataque funciona como um disparo explosivo, de modo que não afeta apenas o alvo, mas também qualquer um que esteja nas proximidades. É permitido que todos os personagens afetados façam um teste de resistência de Reflexos (mergulhar para se proteger, sair do caminho) para reduzir o dano à metade. Os personagens e mechas que possam se proteger com objetos bastante sólidos ou mesmo usando o terreno à sua volta podem evitar o dano completamente (à escolha do Mestre) caso obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos. Isso representa o personagem que se abaixa ou que se move para trás de um abrigo. O Mestre decide quando um objeto ou pessoa encontra-se na área de efeito, podendo supor que o raio da área equivale a 1,5 metros para cada Graduação do Ataque Especial. A Vantagem Efeito em Área pode ser escolhida várias vezes; sendo que para cada uma a área de efeito é dobrada.

• Flexível

Esta Vantagem representa ataques que podem ser longos, flexíveis ou extensíveis tais como aqueles causados por um açoite preênsil, um chicote de energia, uma corrente com lâminas ou outra forma similar de ataque. Os testes de defesa do alvo sofrem -2 de penalidade. Se o agressor for forte o suficiente para erguer fisicamente o alvo, um ataque bem sucedido pode ser usado para imobilizar ou desarmar o oponente (agarrando a arma de sua mão) em vez de lhe causar dano. Esses ataques que não infligem dano são realizados com -4 de penalidade na jogada de ataque, pois exigem grande perícia e precisão.

• Força Muscular

Esta Vantagem normalmente só é apropriada para armas corpo a corpo ou armas de arremesso. O personagem adiciona qualquer modificador de dano de Força a seu dano base de ataque.

• Incapacitante

Isto representa qualquer forma de ataque que possa incapacitar instantaneamente um inimigo, mesmo que não inflija nenhum dano. Isso inclui colocar um oponente para dormir ou transformá-lo em pedra. Independente do ataque causar dano físico ou não, a vítima deve realizar um teste de resistência (que pode ser de Fortitude ou de Vontade, decida quando o ataque for criado; CD 10 + 2 por Graduação do Ataque Especial) para evitar ser completamente incapacitado. Quando estiver formulando o ataque, especifique seus resultados: adormecido; acordado, porém paralisado; transformado em pedra; transformado em uma boneca inerte, etc. Esses efeitos deixarão de funcionar em alguns minutos, a menos que a Vantagem Incurável (veja abaixo) também seja adquirida. Para criar um ataque que apenas incapacite o alvo, também é preciso adquirir a Desvantagem Não Causa Dano. Incapacitante contra como três Vantagens.

• Incurável

O ataque produz ferimentos ou outros efeitos que não podem ser curados naturalmente nem tratados por métodos normais. Em vez de se recuperar à velocidade normal, ou ter seus efeitos amenizados através de um tratamento médico, a recuperação não poderá ocorrer até que algum evento aconteça ou seja ministrado um tratamento exótico. Essa condição deve ser especificada quando o ataque for criado, sujeito à aprovação do Mestre. Incurável conta como Quatro Vantagens.

• Indetectável

A maioria dos Ataques Especiais possui um componente visível que torna fácil para seus alvos determinarem quem os está atacando. Um ataque feito com a Vantagem Indetectável não oferece nenhuma indicação de quem está prestes a atacar, além de não poder ser rastreado de volta para o agressor (usando métodos normais). Isso pode fazer com que o agressor obtenha a vantagem da surpresa (seus adversários estão despreparados). Se o alvo souber que está sob ataque, ainda poderá se defender, mas não receberá seu bônus de Destreza na CA. Essa habilidade é mais comumente associada a ataques não-físicos como as Vantagens Drenar (qualquer um) ou Ataque Mental ou Espiritual. Indetectável conta como 4 Vantagens.

• Indireto

A arma é capaz de realizar disparos em um grande arco balístico. Exemplos incluem lançadores de granadas e armas de artilharia. Essa Vantagem permite que o personagem atinja alvos que esteja atrás de prédios, colinas ou outros obstáculos ou mesmo atirar através do horizonte, caso a Vantagem Longo Alcance também tenha sido adquirida). No entanto, disparar indiretamente é uma tarefa complicada. Para conseguir disparar de forma eficiente em uma direção indireta, o agressor deve ser capaz de "ver" o alvo (é possível usar sensores) ou alguma outra pessoa deve ser capaz de observar o alvo, passando sua posição para o agressor. O fogo indireto resulta em –2 de penalidade para a jogada de ataque com um adicional de –6 se o alvo não puder ser visto "fisicamente" pelo agressor (para um total de –8) Uma arma com a Vantagem Indireto pode ser usada normalmente a distâncias médias e curtas sem nenhuma penalidade.

• Integrado (Ataque)

Um ataque com esta Vantagem está "ligado" a outro ataque (ou "mestre"). O ataque mestre pode ser uma arma comum (como um item de Equipamento Pessoal como uma espada ou uma arma), uma Arma Natural, um ataque desarmado ou outro tipo diferente de Ataque Especial. Se o ataque mestre for bem sucedido, o ataque Integrado automaticamente atinge também (nenhuma defesa é permitida), porém se falhar em penetrar as defesas do alvo (Armadura, Campos de Força, etc.), o ataque Integrado falha automaticamente (gastando seu custo em Pontos de energia, se aplicável). Se, no entanto, o ataque mestre atingir o alvo e causar dano suficiente para penetrar a Armadura, então a Armadura não protegerá em nada contra o dano causado pelo segundo ataque. Bônus de dano tais como Dano Maciço, Super-Força e multiplicadores de ataques decisivos se aplicam apenas ao ataque mestre, e não a cada ataque. Um ataque com a Vantagem Integrado não pode possuir as Vantagens Precisão e Longo Alcance e as Desvantagens Impreciso Preciso, Pouca Penetração, Corpo a Corpo e Curto Alcance; seu alcance usado e sua precisão dependerão do ataque ao qual está integrado. O ataque só pode ser usado em conjunto com o ataque mestre. Integrado (Ataque) conta como duas Vantagens

• Integrado (Atributo)

Um ataque desferido com esta Vantagem está integrado a um dos seguintes Atributos, que o personagem também deve possuir: Portal Dimensional, Insubstancialidade, Metamorfose, Mudar de Forma, Alterar Tamanho ou Teletransporte. Se o ataque for bem sucedido, um alvo vivo será atingido por aquele Atributo, contanto que falhe em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 +2 por Graduação do Ataque Especial).

• Irritante

Esta Vantagem pode ser representada pelo spray de pimenta, o odor de um gambá, uma magia de coceira ou um efeito similar. Tenha ou não o dano penetrado na armadura, o alvo deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 2 por Graduação do Ataque Especial). Se o alvo fracassar, o personagem fica parcialmente cego e distraído (–2 de penalidade em todos os testes para fazer qualquer coisa) por um número de rodadas igual à quantidade pela qual ele falhou no teste. A Vantagem Irritante em geral é associada à Desvantagem Tóxico a fim de simular um ataque que pode ser evitado com uma máscara de gás ou coisa semelhante.

• Longo Alcance

Assume-se que um ataque normal possua um alcance efetivo de 150 metros (3 km no espaço). Esta Vantagem estende esse alcance para 1,5 km (30 km no espaço). As armas de Longo Alcance tipicamente são os canhões de feixes das espaçonaves, os mísseis teleguiados ou as armas de tanques e mechas. Essa Vantagem pode ser escolhida várias vezes: cada vez que for adquirida depois da primeira, irá dobrar a distância efetiva. Uma vez que o horizonte da Terra limita a linha de fogo para personagens que estejam no solo, a aquisição de múltiplas Vantagens de Longo Alcance são comumente combinadas com a Vantagem Indireto (veja acima). Essa Vantagem é incompatível com as Desvantagens Corpo a Corpo e Curto Alcance.

• Ocultável

Esta opção está disponível apenas para armas de mão, armas de mecha ou equipamentos pessoais. Por definição, uma arma como essa sempre será visível: por exemplo, uma arma embutida num mecha possui canos ou orifícios visíveis por onde saem os tiros. Uma arma ocultável não é tão óbvia. Ela pode se estender ao longo do mecha ou estar disfarçada como alguma outra coisa. Se for construída como uma Arma Manual ou Equipamento Pessoal, isso significa que ela é pequena o suficiente para ser usada com uma mão e escondida dentro da roupa. A maior parte das armas que possuem o tamanho de uma pistola ou faca são Ocultáveis. Para jogos mais cinematográficos, armas maiores como espadas e metralhadoras também podem ser criadas para serem Ocultáveis.

• Ofuscante

Se o alvo for atingido (ou se estiver na área afetada por uma arma que possua Efeito em Área), pode ficar cego. Todos os personagens que estiverem olhando para o ataque devem realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 2 por Graduação do Ataque Especial). Se o personagem-alvo fracassar em seu teste de Fortitude, ficará ofuscado por um número de rodadas de combate igual à quantidade pela qual falhou no teste. Os personagens que possuam Defesas Especiais (página 55) apropriadas não ficarão cegos. Ofuscante pode ser escolhido múltiplas vezes, adicionado +2 à CD do teste de resistência de Fortitude a cada vez. Ofuscante também pode ser generalizado para cobrir outros ataques capazes de sobrecarregar os sentidos. Por exemplo, o ataque pode causar surdez.

• Penetrante (Armadura)

A Armadura não é capaz de impedir o dano desses ataques de forma tão eficiente quanto o normal. Cada vez que a Vantagem Penetrante (Armadura) for adquirida, a Armadura conterá 10 pontos de dano a menos do que o normal do ataque (até o nível máximo da Armadura).

• Penetrante (Campo de Força)

O Campo de Força não é capaz de impedir o dano desses ataques de forma tão eficiente quanto o normal. Cada vez que a Vantagem Penetrante (Campo de Força) for adquirida, o Campo de Força conterá 10 pontos de dano a menos do que o normal do ataque (até o nível máximo do Campo de Força).

• Precisão

O ataque é extraordinariamente preciso, fornecendo +4 de bônus nos testes de Ataque (ou testes de Vantagem, caso o ataque possua a Vantagem Ataque Mental ou Espiritual). Essa Vantagem pode ser escolhida duas ou três vezes, oferecendo respectivamente +8 e +12 de bônus, mas não pode ser combinada com a Vantagem Integrado (Ataque).

• Rajada

Esta Vantagem permite ao personagem usar seu Ataque Especial mais de uma vez em uma só rodada — desde que ele possua ataques múltiplos. Cada vez que é escolhida, a Vantagem fornece um uso adicional por rodada, além da utilização regular. Normalmente um Ataque Especial só pode ser usado uma vez por rodada (consulte a página 43). O segundo ataque deve ser desferido usando o valor do segundo Bônus Base de Ataque do personagem, o terceiro usando o valor do terceiro bônus e o quarto usando o quarto Bônus Base de Ataque. Por exemplo, se um personagem tiver Bônus Base de Ataque de +17/+12/+7 e possuir esta Vanta-

gem duas vezes, será capaz de fazer três ataques com bônus de +17/+12/+7. Se possuir essa Vantagem apenas uma vez, só será capaz de atacar duas vezes, com bônus de +17/+12.

• Sem Regeneração

Esta é uma forma mais simplificada da Vantagem Incurável. O dano do ataque não pode ser restaurado usando-se os Atributos Cura e Regeneração, mas pode ser curado ou reparado normalmente.

• Teleguiado

O ataque ou arma dispara um projétil ou descarga de energia capaz de localizar e perseguir seu alvo. O personagem recebe +4 de bônus em sua jogada de ataque. Caso erre o ataque ou o alvo consiga se defender, a arma retornará para uma nova tentativa (apenas uma vez) no próximo turno de combate. No entanto, um ataque Teleguiado é vulnerável ao Atributo Bloquear Sentidos (página 60). Em um cenário onde os Bloqueadores de Sentidos eletrônicos não estão disponíveis (como no Japão antigo), a Vantagem Teleguiado conta como duas.

• Tremor

Este ataque causa uma onda linear de choque no solo, causando um forte estrondo e rachaduras. A falha aberta pelo tremor será suficiente apenas para que uma pessoa caia em suas profundezas, a menos que seja combinada com a Vantagem Efeito de Área. A vítima cairá na fenda se falhar em um teste de resistência de Reflexos (CD 15 + 2 Por Graduação do Ataque Especial). A fissura terá aproximadamente 1 metro de profundidade para os primeiros 5 pontos de dano (incluindo bônus de Força e Dano Maciço), dobrando a cada 5 pontos de dano adicional que o ataque infligir. Assim, um tremor que cause 15 Pontos de Dano abrirá uma fenda com 4 metros de profundidade, enquanto um ataque que cause 30 Pontos de Dano irá abrir uma ravina com 32 metros de profundidade. O Tremor só pode ser usado sobre uma superfície sólida (terra, cimento, areia ou asfalto), e não pode ser combinado com a Vantagem Aura e a Desvantagem Não Causa Dano.

• Vampirismo

Esta Vantagem pode ser adicionada a qualquer ataque que cause dano normal ou capaz de causar dano temporário em valores de Habilidade. Após um ataque bem sucedido, os Pontos de Vida ou Valores de Habilidade perdidos são transferidos para o agressor. Vampirismo conta como duas Vantagens se os ataques puderem restaurar apenas Pontos e Graduações perdidas (assim, o personagem torna-se capaz de se curar), Três Vantagens se o ataque puder ampliar a quantidade de Pontos de Vida do agressor para um valor acima de seu valor máximo (no entanto, não mais do que o dobro). E, finalmente, contará como quatro Vantagens se puder aumentar os Valores de Habilidades do agressor acima de seu valor máximo. Quaisquer valores ou Pontos que excedam a Graduação normal desaparecem a um ritmo de 10 Pontos de Vida ou dois Valores de Habilidades por hora. Essa Vantagem não pode ser combinada com as Vantagens Efeito em Área ou Difuso. Vampirismo custa 2, 3 ou 4 espaços de Vantagens.

• Vantagem Exclusiva

O agressor possui uma Vantagem que não está especificada aqui e sujeita à aprovação do Mestre. Exemplos incluem ataques que podem alterar a memória do personagem, afetar a aparência do alvo e muito mais. O número de espaços ocupados por essas Vantagens fica a cargo do Mestre baseados nos benefícios que essa Vantagem Exclusiva oferece.

DESVANTAGENS DOS ATAQUES ESPECIAIS

Algumas, nenhuma ou várias dessas Desvantagens podem ser associadas aos Ataques Especiais. O Mestre pode proibir qualquer combinação que não considere apropriada.

• Apenas em (Ambiente)

O ataque ou arma só pode ser usado contra objetos que estejam em um determinado ambiente restrito, por exemplo "apenas na água" (representando um torpedo) ou "apenas no espaço" representado uma arma poderosa que precisa do vácuo para funcionar. O ambiente não pode ser muito comum durante a campanha (por exemplo, "apenas no ar" não será válido, a menos que a campanha ocorra em muitos ambientes sem ar). Se o ambiente for muito raro na campanha, o Mestre pode permitir que esta Desvantagem conte como duas.

• Autodestrutivo

O uso desse ataque destrói a arma (obviamente é muito raro que os personagens associem essa Desvantagem para si mesmos). Esta Desvantagem em geral é combinada com as Desvantagens Corpo a Corpo e Efeito de Área para representar um sistema de autodestruição explosivo. Ela não pode ser combinada com Disparos Limitados. Essa Desvantagem ocupa 4 espaços.

• Coice

O ataque produz algum tipo de coice ou outro efeito colateral que afeta qualquer um ou qualquer coisa que esteja diretamente atrás do agressor (a uma distância de 1,5 m). Um exemplo é um lançador de foguetes que provoca um jato incandescente perigoso para qualquer um que esteja atrás do atirador. Algumas magias e outras habilidades podem possuir o mesmo risco. O dano do Coice geralmente é igual a um quarto do dano efetivo do ataque. Se essa Desvantagem for adquirida duas vezes, afetará todos no raio de 1,5 m à volta do personagem, incluindo o agressor (a menos que ele possua Imunidade a um de seus ataques; página 62). Coice não pode ser combinado simultaneamente com as Vantagens Efeito em Área e Aura.

• Corpo a Corpo

O ataque só pode ser usado contra oponentes que estejam adjacentes, podendo exigir contato físico. Um exemplo de um ataque Corpo a Corpo é aquele desferido com uma espada física ou de energia ou um toque que cause efeitos debilitantes. É claro que muitas armas de combate Corpo a Corpo podem ser arremessadas em situações desesperadas, porém o ataque sofrerá –4 de penalidade e o dano será reduzido à metade. A Desvantagem Corpo a Corpo não pode ser combinada com a Vantagem Longa Distância ou com a Desvantagem Curta Distância. Sua limitação é suficiente para contar como duas Desvantagens.

• Curto Alcance

O ataque só pode ser usado a uma distância relativamente curta (alcance efetivo de cerca de 15 metros). A Desvantagem Curto Alcance não pode ser combinada com a Vantagem Longo Alcance ou com a Desvantagem Corpo a Corpo.

• Desativar Escudos

Esta Desvantagem só pode ser adquirida se o personagem também possuir o Atributo Campo de Força. Ela exige que o personagem desligue todos os seus Campos de Força antes de usar o ataque, devendo permanecer desativados até o turno seguinte do personagem.

• Destrutível

O ataque disparar um projétil ou raio de energia que é grande ou lento o suficiente a ponto de poder ser destruído, não chegando ao alvo até a iniciativa zero. Conseqüentemente o ataque pode ser interrompido no meio do vôo. Um disparo de canhão provavelmente não se qualifica para esta Desvantagem, mas sim um míssil ou uma bola de plasma. Qualquer um que ainda possua uma ação de combate que não foi usada durante o mesmo turno pode fazer um ataque à distância contra o projétil. Para interromper o ataque, um ataque bem sucedido (ou vários ataques) deve causar ao menos 3 pontos de dano para cada 1d8 de dano que o projétil inflija. Destrutível não pode ser combinado com a Desvantagem Corpo a

Tabela 6–3: Desvantagens de Ataque

Desvantagem	# de Espaços	Desvantagem	# de Espaços
Apenas em (Ambiente)	1 ou 2	Estático	2
Autodestrutivo	4	Impreciso	1
Coice	1 ou 2	Interno	1
Corpo a Corpo	2	Lento	1–5
Curto Alcance	1	Não Causa Dano	1
Desativar Escudos	1	Pouco Confiável	1
Destrutível	1	Pouca Penetração	1
Desvantagem Exclusiva	1	Tóxico	1
Disparos Limitados	1–3	Usar Energia	1 ou 2
Energia Extra	1		

Corpo. A Desvantagem Destrutível pode ser escolhida múltiplas vezes para criar um ataque que leva ainda mais tempo para chegar ao alvo. Adquirir Destrutível duas vezes aumenta o tempo para o ataque atingir o alvo para dois turnos. A cada vez que a Desvantagem for adquirida ela dobrará o tempo que o ataque leva para alcançar seu alvo. Mísseis lentos e disparos de plasma são exemplos de ataques que podem possuir a Desvantagem Destrutível duas ou três vezes.

• Desvantagem Exclusiva

O ataque possui alguma outra limitação não especificada, sujeita à aprovação do Mestre. Exemplos podem incluir uma arma que dispara em uma direção aleatória, que seja extremamente cara para ser operada, um ataque que drene Pontos de Vida do usuário, etc.

• Disparos Limitados

O ataque só é funcional durante algumas rodadas de combate, depois das quais fica sem munição, energia ou simplesmente desaparece. Adquirir esta Desvantagem significa que o personagem estará limitado a seis ataques; se for escolhida duas vezes, a três ataques; se selecionada três vezes, apenas um ataque. Se o ataque também possuir a Vantagem Disparo Automático (página 46), um "ataque" representa uma única saraivada do Disparo Automático. O número básico de espaços de Desvantagens ocupados são para ataques que levam alguns minutos ou mais para serem "recarregados". Se o ataque puder ser "recarregado" em uma só ação, o número de espaços de Desvantagens é reduzido em 1 (para o mínimo de 1 espaço). Se o ataque puder ser "recarregado" instantaneamente (ainda é necessário dispor de uma fonte de munição), a Desvantagem irá valer dois espaços a menos (até o mínimo de 1).

• Energia Extra

Esta Desvantagem só é apropriada para personagens que estejam adquirindo um ataque como um Poder Mágico. O ataque custa o dobro de Pontos de Energia que o normal. Energia Extra pode ser escolhido várias vezes, dobrando o número de Pontos de Energia necessários cada vez que é adquirido.

• Estático

O ataque não pode ser usado enquanto o personagem estiver em movimento (ou se for a arma de um mecha, enquanto ele estiver se movendo com sua própria energia). Isto pode ocorrer pela necessidade de uma mira mais precisa ou de concentração total. Talvez seja preciso desviar todo o estoque de energia para a arma ou ainda se manter parado devido ao recuo da arma ou outra razão qualquer. O personagem é considerado estático enquanto estiver preparando para disparar o ataque. Estático vale como duas Desvantagens.

• Impreciso

O ataque não é tão preciso quanto o normal, impondo –4 de penalidade para todas as jogadas de ataque. Essa Desvantagem pode ser escolhida duas ou três vezes, com redutores de –8 e –12.

• Interno

O ataque só é útil no interior de um mecha ou outra estrutura específica. Isso pode representar um sistema interno de segurança embutido no mecha ou um ataque no qual o personagem retira seu poder de um mecanismo interno e o canaliza através de seu corpo.

• Lento

O agressor deve usar uma ação de combate para mirar, executar uma investida, iniciar um encantamento, carregar a arma ou realizar outro tipo de atividade necessária antes do ataque. Alguém com o Atributo Ataques Adicionais (consulte a página 49) pode usar uma de suas ações adicionais para preparar o ataque, ao invés de desperdiçar todo o turno. A Desvantagem Lento pode ser adquirida mais de uma vez para representar um ataque que leva ainda mais tempo para ser preparado. Adquirir esta Desvantagem duas vezes aumenta o tempo em três turnos; três vezes aumenta o tempo em dez turnos (cerca de um minuto); quatro vezes amplia o tempo de preparação para duas a seis horas; cinco vezes amplia os preparativos para o ataque para um período de alguns dias. Esta Desvantagem não pode ser usada em conjunto com a Vantagem Integrado (Ataque).

• Não Causa Dano

O ataque não causa dano físico. Esta Desvantagem é geralmente adquirida para ser combinada com outras Vantagens tais como Drenar (Qualquer um), Ofuscante, Incapacitante, Irritante, Integrado (Atributo) ou Aprisionar a fim de produzir efeitos sem causar danos físicos. O valor de dano do ataque é usado apenas para medir a eficiência dessas Vantagens especiais (quanto maior o valor de dano, mais efetivo será o ataque). No entanto, personagens que usem Ataques Especiais com a Desvantagem Não Causa Dano ainda terão ter de realizar a jogada de ataque para determinar a eficiência de algumas Vantagens.

• Pouco Confiável

Sempre que este ataque é usado e o resultado da jogada de ataque, sem modificador (ou "natural") seja 1, o ataque falha e a arma ou vantagem desaparece, emperra, superaquece ou causa algum outro tipo de mau funcionamento. O Ataque Especial não irá funcionar novamente até que alguma condição seja preenchida. Por exemplo, consertar a arma de um mecha exige um indivíduo habilidoso capaz de obter sucesso em um teste de Inteligência (uma tentativa por turno), e enquanto o personagem estiver realizando os reparos, não será capaz de realizar outras atividades. O mesmo pode acontecer num ataque mágico, com um teste de Inteligência para se recordar das palavras corretas. Outras soluções podem ser apropriadas para recuperar diferentes ataques (por exemplo, um dragão cuja arma de sopro tenha se "apagado" talvez precise engolir uma refeição apimentada primeiro).

• Pouca Penetração

O ataque possui uma habilidade inferior para penetrar Armaduras e Campos de Força em relação ao seu dano. Exemplos incluem disparos de espingardas, balas de ponta oca ou armas de plasma em fase. Qualquer Atributo Armadura ou Campo de Força suporta 10 pontos adicionais de dano. Essa Desvantagem é incompatível com qualquer uma das Vantagens de Penetração. O Mestre deve aprovar Ataques Especiais que possuam a Desvantagem Pouca Penetração múltiplas vezes.

• Tóxico

O ataque é composto por um gás, toxina, arma biológica, som, radiação ou outro efeito prejudicial que danifica apenas criaturas vivas. Materiais inertes (como a maioria dos mechas) ou personagens imunes que possuam os Atributos apropriados de Adaptação e Defesa Especial são imune a seus efeitos.

• Usar Energia

O ataque faz uso da energia pessoal do personagem. Cada ataque drena 5 Pontos de Energia. Esta Desvantagem pode ser adquirida duas vezes, e neste caso usará 5 Pontos de Energia por Graduação do ataque. Esta Desvantagem não está disponível para Poderes Mágicos, que já fazem uso automático de energia (nesses casos, use a Desvantagem Energia Extra, página 49).

ATAQUES ADICIONAIS

Custo:	8 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	O personagem recebe 1 ataque adicional por turno/Graduação.

Este Atributo reflete a habilidade do personagem de usar toda e qualquer situação em um combate a seu favor. A cada turno, ele pode executar uma ou mais ações ofensivas levando em consideração o Bônus Base de Ataque máximo, contanto que os ataques possuam natureza similar (por exemplo, sejam todos corpo a corpo, à distância, etc.). Além disso, a menos que dois ou mais oponentes estejam muito próximos, os ataques corpo a corpo, quer armados ou desarmados, devem ser direcionados contra o mesmo alvo. O mestre deve decidir quando um personagem pode usar seus ataques adicionais. O método sugerido é distribuir os ataques através do valor de Iniciativa do personagem. Por exemplo, se um personagem lançar os dados e obtiver Iniciativa 18 e possuir três ataques, seus valores de Iniciativa para os ataques serão 18, 12 e 6. Se o inimigo tiver Iniciativa 20 e possuir 5 ataques (4 Graduações em Ataques Adicionais), seus valores de Iniciativa serão 20, 16, 12, 8 e 4. A vantagem dessa opção é de que ela espalha a ação por todo o turno de combate, mas exige que o jogador preste mais atenção ao valor da Iniciativa. Como alternativa, os ataques podem ser desferidos simultaneamente durante a Iniciativa normal do personagem.

ATRIBUTO EXCLUSIVO

CUSTO: 1–5 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Variável
PROGRESSÃO: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo cobre quaisquer habilidades não detalhadas nessas regras. Algumas vezes basta um único Ponto para dar o "toque" no personagem, porém mais Pontos podem ser distribuídos para ampliar os efeitos em jogo, devendo ser adicionados se o Atributo trouxer algum benefício considerável. Discuta o Atributo com o Mestre, a fim de determinar quais efeitos específicos ele terá no jogo. O Mestre deve determinar um custo em pontos por Graduação do Atributo baseado em como o Atributo se compara aos outros e quão útil ele será. Em geral, um Atributo que seja de algum uso durante o jogo deve custar 1 Ponto/Graduação, um que seja muito útil deve custar 2–3 Pontos/Graduação, e um que seja extremamente útil deve custar 4–5 Pontos/Graduação (ou mais)

1 GRADUAÇÃO:	Os efeitos do Atributo têm pouca importância para o personagem ou no jogo.
2 GRADUAÇÕES:	Os efeitos do Atributo têm importância moderada para o personagem ou no jogo.
3 GRADUAÇÕES:	Os efeitos do Atributo têm grande importância para o personagem ou no jogo.
4 GRADUAÇÕES:	Os efeitos do Atributo têm importância fundamental para o personagem ou no jogo.
5 GRADUAÇÕES:	Os efeitos do Atributo têm extrema importância para o personagem ou no jogo.
6 GRADUAÇÕES:	Os efeitos do Atributo têm importância vital para o personagem ou no jogo.

AURA DE COMANDO

CUSTO: 1 Ponto/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Carisma
PROGRESSÃO: Descritiva; veja abaixo.

O personagem possui um dom natural para a liderança. Este Atributo é similar a Arte da Distração, exceto por funcionar apenas com aliados e subordinados ou possivelmente com indivíduos sem um líder que estejam buscando orientação (como pessoas comuns em meio a uma emergência). Ao invés de distraí-las, o personagem é capaz de inspirar seus aliados e outros a segui-lo em situações arriscadas que de outra forma evitariam a qualquer custo.

O simples fato de um personagem estar em uma posição de autoridade em relação a outras pessoas não implica automaticamente que ele possua o Atributo Aura de Comando. Em geral, em uma estrutura militar, os subordinados irão seguir a maioria das ordens (mesmo as arriscadas) sem hesitar, já que isso faz parte de seu trabalho. A Aura de Comando reflete a habilidade quase sobrenatural de um personagem de inspirar os outros a executar ações que poucas pessoas sequer considerariam viáveis. Note que poucos líderes possuem uma Aura de Comando capaz de inspirar todo seu contingente de uma única vez. Os comandantes, em geral, se concentram em indivíduos chaves (como subordinados imediatos), na esperança que a ação dessas pessoas encoraje os demais a segui-lo.

1 GRADUAÇÃO:	O personagem é capaz de inspirar um indivíduo.
2 GRADUAÇÕES:	O personagem é capaz de inspirar até dois indivíduos.
3 GRADUAÇÕES:	O personagem é capaz de inspirar um grupo pequeno (1 a 10 indivíduos).
4 GRADUAÇÕES:	O personagem é capaz de inspirar um grupo médio (11 a 50 indivíduos).
5 GRADUAÇÕES:	O personagem é capaz de inspirar um grupo grande (50 a 200 indivíduos).
6 GRADUAÇÕES:	O personagem é capaz de inspirar um grupo muito grande (200 a 1.000 indivíduos).

BAJULADORES

CUSTO: 1 ou 2 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Carisma
PROGRESSÃO: Descritiva; veja abaixo.

Os bajuladores estão sempre perto dos personagens, fazendo tudo o que pedem sem nunca pedir nada em troca. Eles podem permitir que o personagem tenha mais tempo livre ("Aqui está mais um pouco de lição de casa para você fazer, meu fiel amigo..."), salvá-lo do perigo ("Rápido! Coloque-se entre mim e aquele lobo raivoso..."), ou simplesmente tornar a vida do personagem mais fácil ("Meus sapatos estão desamarrados, conserte isso!"). Os bajuladores farão tudo para agradar seus ídolos, mesmo que às suas próprias custas. Eles também são conhecidos como tietes, puxa-sacos ou aduladores.

Por 1 Ponto/Graduação, os bajuladores não serão guerreiros; eles podem ficar frente a frente com o inimigo ou lutar para se defender, mas não irão atacar. Por 2 Pontos/Graduação, os bajuladores pegarão em armas a pedido de seus mestres. Para seguidores leais, talentosos e prontos para a batalha, consulte o Atributo Servo (página 69). Mercenários que os personagens contratem para tarefas específicas não são considerados bajuladores, uma vez que possuem seus próprios propósitos e esperam uma recompensa por seus serviços.

1 GRADUAÇÃO:	O personagem controla 1 bajulador.
2 GRADUAÇÕES:	O personagem controla 2 bajuladores.
3 GRADUAÇÕES:	O personagem controla 3–4 bajuladores.
4 GRADUAÇÕES:	O personagem controla 5–7 bajuladores.
5 GRADUAÇÕES:	O personagem controla 8–12 bajuladores.
6 GRADUAÇÕES:	O personagem controla 13–20 bajuladores.

Bajuladores individuais são contados como PdMs. Os bajuladores de um personagem em geral possuem Habilidades e Atributos idênticos (apesar das Perícias poderem variar). Um personagem pode possuir bajuladores com Habilidades e Atributos variados, porém cada um com um conjunto diferente de Habilidades ou Atributos contará como dois bajuladores. Um bajulador deve ser construído usando-se 20 Pontos de Personagem (mais Defeitos) e (2 + Modificador de Int) × 4 Perícias. Todas as Perícias de um bajulador são consideradas de outra classe.

BÊNÇÃO DIVINA

CUSTO: 1 Ponto/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Nenhuma
PROGRESSÃO: O jogador pode refazer um determinado número de jogadas de dados igual a 1/Graduação por sessão de jogo.

Um personagem que possua a Bênção Divina pode ter forças poderosas agindo como suas guardiãs, influenciando de forma benéfica o desfecho de eventos importantes. Como alternativa, ele pode ser realmente sortudo, possuir um excelente karma ou influenciar sutilmente as coisas à sua volta apenas com o pensamento. Esta bênção é representada através da possibilidade de se realizar um novo teste no caso de um resultado indesejável nos dados (isso também inclui testes já refeitos). O jogador pode escolher utilizar o resultado original ou qualquer um dos valores resultantes dos novos testes para determinar o desfecho da ação. A Graduação indica o número de vezes que um dado pode ser jogado novamente numa única sessão de jogo, embora o Mestre possa alterar essa restrição livremente.

BLOQUEAR SENTIDOS

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um personagem com o Atributo Bloquear Sentidos pode cobrir uma área (cujo tamanho é determinado pela Graduação) com um campo que iniba parcialmente certos sentidos ou técnicas de detecção específicas. Isso pode se representado através de uma habilidade mágica, um artefato tecnológico ou um efeito paranormal. Cada vez que esse Atributo é adquirido, o personagem pode bloquear tanto um sentido ordinário quanto aguçado (Tipo I) ou uma técnica de detecção (Tipo II) que devem ser determinados durante a criação do personagem. O Mestre pode permitir que o mesmo sentido ou técnica sejam adquiridos várias vezes, resultando em penalidades cumulativas. Para bloquear completamente uma técnica de detecção, veja o Atributo Invisibilidade (página 62).

Tipo I

Um dos cinco sentidos (audição, olfato, visão, paladar ou tato) é parcialmente inibido. Isso pode significar que os indivíduos que estejam dentro da área de efeito não poderão enxergar bem (visão), ouvir direito (audição), etc. Os testes feitos para esses indivíduos quando usarem o sentido em questão sofrem –4 de penalidade, sendo que esta é cumulativa com os bônus oferecidos pelo Atributo Sentidos Aguçados (veja página 69).

Tipo II

Uma técnica de detecção é parcialmente inibida. Exemplos de técnicas de detecção incluem: visão noturna, detecção de correntes elétricas, armas teleguiadas, infravisão, detecção de campos magnéticos, visão microscópica, sentido de radar, recepção de rádio, detecção sonar, uma técnica específica derivada de um Sexto Sentido, audição ultra-sônica, ultravisão, detecção de vibrações, visão de raio X. Os testes de Habilidades e de Perícias relacionados a essas técnicas de detecção sofrem –4 de penalidade.

1 Graduação:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 30 metros de raio.
2 Graduações:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 150 metros de raio.
3 Graduações:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 1,5 km de raio.
4 Graduações:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 7,5 km de raio.
5 Graduações:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 75 km de raio.
6 Graduações:	Os sentidos ficam bloqueados numa área de 750 km de raio.

BÔNUS DE ENERGIA

Custo: 3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Os Pontos de Energia do personagem aumentam em 20 Pontos/Graduação.

Possuir este Atributo aumenta os Pontos de Energia do personagem, permitindo que ele disponha de uma quantidade maior de reservas de energia em tempos de necessidade. Esse Atributo é particularmente importante para personagens com os Atributos Feitiçaria Dinâmica ou Magia (páginas 60 e 64). Consulte a página 97 do Passo 10: Determinando os Valores Calculados para informações a respeito de Pontos de Energia e seus usos.

BRAÇOS ADICIONAIS

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

A menos que indicado de outra forma, todos os personagens possuem dois braços (ou apêndices similares) e duas mãos. Ao comprar esse Atributo, o personagem poderá adquirir mais membros. Em anime, robôs, monstros com tentáculos e personagens inumanos com caudas preênseis em geral possuem Braços Adicionais. Alguns feiticeiros de cabelos longos ou mesmo demônios fazem com que seus cabelos "adquiram vida" e funcionem como braços adicionais.

Define-se por "braço" qualquer apêndice capaz de alcançar e manipular objetos com certa destreza. Uma tromba, tentáculo ou cauda capaz de agarrar objetos é considerado um braço; um membro que termine em uma metralhadora, arma branca ou ferramenta, não. Pernas com patas ou pés em geral não são considerados como "braços", a menos que o personagem tenha uma boa capacidade de manipulação ao usá-los (como os chimpanzés, que usam seus pés para agarrar objetos). Braços Adicionais podem ser úteis para segurar várias coisas ao mesmo tempo, porém não oferecem ataques extras (para esta habilidade, consulte o Atributo Ataques Adicionais, página 49) Um raio trator é um "braço" altamente especializado, mais bem representado pelo Atributo Telecinésia (página 70).

Possuir apenas um braço, ou nenhum braço, é representado pelo defeito Deficiência Física (página 90).

1 Graduação:	O personagem possui 1 braço adicional.
2 Graduações:	O personagem possui 2–3 braços adicionais.
3 Graduações:	O personagem possui 4–8 braços adicionais.
4 Graduações:	O personagem possui 9–15 braços adicionais.
5 Graduações:	O personagem possui 16–25 braços adicionais.
6 Graduações:	O personagem possui 26–50 braços adicionais.

CAMPO DE FORÇA

Custo: 2, 3 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: O Campo de Força reduz o dano sofrido em 10/Graduação.

Um Campo de Força é um campo de energia que circunda o personagem e o protege contra ataques. Os Campos de Força podem ser representados por barreiras mágicas, escudos telecinéticos, ou as "telas" tecnológicas que protegem os mechas.

Um Campo de Força típico dos animes é diferente de uma Armadura, já que pode ser desativado se receber um ataque suficientemente poderoso. Um Campo de Força pode estar "ativado" ou "desativado". Quando desativado, ele não previne nenhum dano. A menos que o Defeito Detectável (página 91) seja comprado, um Campo de Força é invisível quando ativado. O estado do Campo de Força deve ser determinado no início das ações do personagem para aquela rodada, e não pode ser alterado até o turno do personagem na próxima rodada.

O dano do ataque é aplicado primeiramente ao Campo de Força, com qualquer dano adicional que o penetre aplicado à Armadura (se houver). Assim, se uma arma obtiver sucesso em penetrar o Campo de Força, o Atributo Armadura ainda pode proteger o personagem contra seus efeitos. Um Campo de Força pode ser reduzido ou mesmo desativado por um ataque que seja suficientemente poderoso. Se um ataque causar mais dano do que o Campo de Força é capaz de suportar (mesmo que o resto do dano seja absorvido pela Armadura), o Campo de Força perde temporariamente 1 Graduação de eficiência. O personagem só conseguirá recuperar essas Graduações caso o Campo de Força seja desativado e regenerado, a menos que possua a Habilidade Regeneração. Um Campo de Força recupera uma Graduação a cada turno que estiver desligado e fora de operação ("desativado"). Um Campo de Força que seja atingido até chegar a 0 Graduações automaticamente desliga para se regenerar.

O custo é de 4 Pontos/Graduação se a área do Campo de Força for extensível para proteger as outras pessoas próximas a ele, 3 Pontos/Graduação se proteger apenas o personagem, ou 2 Pontos/Graduação se funcionar como uma parede bidimensional (para o máximo de 1 metro quadrado) ou um escudo que atue como uma barreira. Uma parede pode ser projetada a uma distância de até 5 metros do personagem.

Assume-se que um Campo de Força extensível é capaz de cobrir uma área até 25% maior do que a dimensão mais larga do personagem (por exemplo, um Campo de Força de um ser humano com 1,8 metros terá uma largura de 2,4 metros). Presume-se que uma parede possua algo em torno de 1 metro quadrado (como uma parede de 25 × 25 cm), enquanto que um Campo de Força comum envolve o alvo. Todos os Campos irão bloquear a passagem de qualquer um que não possua 6 Graduações em Insubstancialidade (página 62). Se um personagem com um Campo de Força extensível também possuir Vôo ou Hipervôo, o Mestre pode

permitir que o personagem carregue outras pessoas que estejam consigo dentro do Campo enquanto voa.

Um Campo de Força pode receber Vantagens e Desvantagens adicionais. Cada Vantagem reduz a proteção em 10 Pontos, mas acrescenta alguma capacidade especial; cada Desvantagem aumenta a proteção em 10 mas adiciona alguma fraqueza.

Consulte a caixa de texto "Armaduras e Campos de Força em Outros Jogos de d20" (página 41) para maiores informações.

VANTAGENS PARA CAMPOS DE FORÇA

• Bloquear Incorpóreos

O Campo impede a passagem de personagens astrais ou extra-dimensionais. Ele também previne a passagem de personagens que estejam usando 6 Graduações de Insubstancialidade (página 62).

• Bloquear Teletransporte

Um personagem não pode se teleportar para dentro ou fora do campo. Essa característica é mais útil para Campos de Força extensíveis ou para aqueles usados para proteger um mecha. Não pode ser usado com a Desvantagem Apenas Escudo.

• Ofensivo

O Campo desfere uma poderosa descarga elétrica ou de energia em qualquer um que o toque, causando 1d6 de dano para cada 10 pontos de dano que o Campo de Força consegue absorver no momento. Conseqüentemente, o dano causado por um Campo de Força Ofensivo diminui à medida que o Campo vai sendo danificado e perdendo Graduações de eficiência.

• Penetrador de Campo

Este Campo de Força pode ser usado para interpenetrar outros Campos de Força enquanto estiver atacando (ou se deslocando através deles). Se o Campo do personagem estiver em contato direto com o Campo de Força inimigo e for capaz de absorver mais danos que o dele, o Campo de Força inimigo é neutralizado, deixando de oferecer qualquer proteção aos ataques do personagem (apesar de permanecer ativado). No caso de um Campo extensível ou parede, o personagem poderá se mover através do Campo.

• Pressurizado

O Campo impede a passagem de moléculas de gás. Apesar disso ser uma defesa eficiente contra ataques com gases tóxicos, o personagem dentro do campo eventualmente esgotará todo o ar respirável em seu interior.

• Regenerativo

Se o personagem usar uma ação fora de combate para regenerar o Campo de Força, ele recuperará uma Graduação de eficiência perdida. Um personagem com o Atributo Ataques Adicionais (página 49) pode regenerar múltiplas Graduações por turno.

DESVANTAGENS PARA CAMPOS DE FORÇA

• Apenas Escudo

Este tipo de Campo é igual à versão de 2 Pontos/Graduação. O Campo não envolve totalmente o personagem. Ao invés disso, funciona como um escudo (de no máximo 1 metro de diâmetro) que o usuário deve deliberadamente colocar entre si e o ataque usando a jogada defensiva para Bloquear (página 121). O personagem também deve possuir o Talento Bloquear Ataques à Distância para usar o Campo em uma jogada defensiva para Bloquear contra ataques à distância. Se o personagem obtiver sucesso na defesa, o Campo de Força oferece proteção normal. Esta Desvantagem não pode ser usada em conjunto com a Vantagem Bloquear Teletransporte, ou a Desvantagem Bidirecional, e conta como duas Desvantagens.

• Bidirecional

O Escudo de Força bloqueia ataques vindos de qualquer direção, tanto de dentro para fora quanto de fora para dentro, prevenindo portanto que seu usuário ataque quando o Campo estiver ativado. Isto quer dizer que quando o usuário atacar e o Campo estiver ativo, ele irá afetar seu ataque assim como o de seu oponente (reduzindo o dano e diminuindo Graduações de eficiência se o valor de proteção for ultrapassado). Esta desvantagem não pode ser usada com a desvantagem Apenas Escudo.

• Estático

O personagem não pode se mover quando estiver gerando o Campo. Ele ainda pode atacar ou agir, mas deve permanecer no mesmo lugar (ou continuar flutuando através do espaço, ou em queda livre, etc.).

• Interno

O Campo só pode ser utilizado dentro de um mecha ou estrutura específica. Isso pode ser representado por um Campo que protege as partes vitais do interior de um mecha tais como sua fonte de energia, ou um personagem que extraia a energia de seu Campo de Força pessoal de algum tipo de fonte de energia no interior de sua base.

• Limitado

O campo possui alguma limitação, podendo ser em maior ou menor escala. Um exemplo de limitação menor é um Campo de Força que só é eficaz contra ataques à distância e ineficiente contra ataques corpo a corpo. Outro exemplo é um campo que ofereça proteção total na parte dianteira e traseira, mas apenas metade da proteção para ataques vindos de cima, ou ainda um Campo que precise de um minuto para alcançar sua capacidade total. Um exemplo de uma limitação maior seria um Campo de Força que evite que o personagem realize qualquer ataque enquanto estiver ativo, um que se torne instável em certos tipos de ambientes (como temperaturas abaixo de zero ou próximo à água), ou um que funcione apenas contra um tipo muito específico de arma (como os lasers). Uma limitação menor conta como uma Desvantagem, e uma limitação maior como duas Desvantagens.

• Movido a Energia

O Campo de Força drena Pontos de Energia do personagem. Ao ser ativado, o Campo consome um número de Pontos de Energia do personagem igual à metade do custo total do Atributo em Pontos. O mesmo número de Pontos de Energia é consumido a cada minuto que o Campo permanecer ativo. Essa Desvantagem não está disponível para Campos de Força adquiridos com o Atributo Magia (página 64), uma vez que este Atributo já consome energia normalmente.

CARACTERÍSTICAS

Custo:	1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	O personagem possui 1 característica/Graduação.

O personagem possui uma ou mais habilidades secundárias que lhe garantem vantagens (não relacionadas a combate) úteis, porém mundanas. Em geral, essas características são possuídas por seres inumanos e refletem pequenas vantagens biológicas ou tecnológicas.

Exemplos de características raciais incluem o instinto de direção migratória, longevidade, habilidade de trocar de pele ou penas, uma bolsa, glândulas de feromônios, pálpebras secundárias, etc. Exemplos de características tecnológicas apropriados para ciborgues, robôs ou andróides incluem equipamentos de diagnóstico, bússola, modem, rádio, mecanismos de auto-limpeza, etc. Uma grande variedade de outros Atributos cobrem outras características mais úteis tais como guelras, asas, presas e sentidos aguçados.

CATIVAR ANIMAIS

Custo:	1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante:	Carisma
Progressão:	Descritiva; veja abaixo.

Um personagem com esse Atributo possui uma empatia incomum e instintiva com os animais. Ao obter sucesso em um teste de Carisma, o personagem pode se tornar amigo de um animal antes hostil ou mesmo feroz. Por exemplo, isto permitiria que o personagem passasse por um cão de guarda ou policial. Utilizar esta habilidade exige que o personagem se comporte de forma calma e amistosa; é impossível estabelecer uma amizade se o personagem ou seus amigos já atacaram o animal. Define-se por "animal" qualquer criatura natural com inteligência variando

entre 1 e 2 e que não possua a habilidade de se comunicar através de uma linguagem estruturada (isto é, não consiga falar).

O Mestre pode aplicar diferentes bônus ou penalidades ao teste de Carisma de acordo com as ações do personagem e a situação. Por exemplo, o modificador do teste pode ser –4 se o animal for especialmente feroz ou muito leal ao seu dono atual, ou +4 se o personagem acaba de salvar o animal de um destino cruel. Quando estiver cativando um grupo de animais, atribui-se uma penalidade de –2 na jogada de dados para dois animais, –4 para três ou quatro animais, –6 para cinco a oito animais, –8 para nove a dezesseis animais e penalidades ainda mais altas para grupos maiores. Se fracassar na tentativa, o(s) animal(is) pode(m) atacar, ameaçar o personagem, ou ir embora, dependendo de sua natureza. Em geral, não é possível realizar uma segunda tentativa num curto espaço de tempo. Se um animal se tornar amistoso, ele irá permitir que o personagem e seus amigos se aproximem, não atacando ou agindo de forma agressiva a menos que ele ou um dos membros de sua família ou grupo seja ameaçado. À critério do Mestre, ele pode se afeiçoar de tal forma ao personagem a ponto de segui-lo ou mesmo ajudá-lo de algum modo.

Um animal que tenha sido cativado simplesmente gostará do personagem. Treiná-lo leva algum tempo e exige o uso da Perícia Adestrar Animais (Página 77). A Graduação do personagem nesse Atributo (arredondado para cima) é adicionada ao seu valor da perícia Adestrar Animais.

1 Graduação:	+1 na Perícia Adestrar Animais.
2 Graduações:	+1 de modificador adicional no teste de Carisma, +2 na Perícia Adestrar Animais
3 Graduações:	+2 de modificador adicional no teste de Carisma, +3 na Perícia Adestrar Animais
4 Graduações:	+3 de modificador adicional no teste de Carisma, +4 na Perícia Adestrar Animais
5 Graduações:	+4 de modificador adicional no teste de Carisma, +5 na Perícia Adestrar Animais
6 Graduações:	+5 de modificador adicional no teste de Carisma, +6 na Perícia Adestrar Animais

CONTÁGIO

Custo: 2 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo representa a habilidade do personagem de transformar outras pessoas (ou animais, ou objetos) em seres iguais a ele. Muitas vezes, a vítima por sua vez é capaz de contaminar mais pessoas. O método deve ser especificado durante a criação do personagem. É possível que seja similar a mitos como o do vampiro: o sangue do personagem carrega uma "maldição" e, quando ingerido, transforma a pessoa em questão de horas ou dias. Como alternativa, o personagem seria capaz de depositar um ovo ou semente (seja real ou metafórica) no corpo de sua presa, que mais tarde eclodirá em seu interior, matando-a enquanto um novo monstro nasce. O personagem pode até precisar executar algum tipo de ritual específico que altera a vítima. Seja qual for o caso, as condições nas quais é possível "contaminar" a vítima devem ser específicas.

Por 2 Pontos/Graduação, o contágio é "difícil": A vítima deve ser voluntária, estar inconsciente ou presa para que a contaminação deliberada ocorra. Outra opção é o personagem ter de realizar alguma atividade incomum (como por exemplo, ingerir o sangue).

Por 4 Pontos/Graduação, o contágio é "fácil": A contaminação pode ser similar ao ataque tradicional do lobisomem, aonde um mero arranhão ou mordida é suficiente para que a vítima se torne uma dessas criaturas. O Mestre pode acrescentar condições especiais, limitações ou efeitos para mostrar que se tornar um monstro é uma maldição, e não uma bênção.

Quanto maior a Graduação em Contágio, mais rapidamente ocorrerá a transformação. No entanto, sempre deve haver formas de curar ou atrasar a eventual mutação.

As curas possíveis incluem a morte da criatura que provocou o contágio, cirurgias radicais, transfusões de sangue ou a obtenção de uma cura mística.

O Mestre deve decidir se o personagem de um jogador que foi transformado em um monstro deve ou não permanecer sob seu controle ou ser reclassificado como PdM. Quaisquer lembranças (sonhos, memórias, etc.) da existência anterior da vítima dependem da natureza do contágio e se durante esse processo ela foi "transformada", "devorada" ou "renascida". Uma pessoa que tenha sido contaminada normalmente receberá um certo número de Atributos "pagos" com os Pontos de Bônus recebidos ao se acrescentar novos Defeitos ao personagem (com freqüência incluindo defeitos como Amaldiçoado, Ismo, Marcado, Permanente e Dominado, este último representando servidão a seu novo mestre). Geralmente as mutações resultarão em uma forma monstruosa, similar ao personagem responsável pelo contágio. Assim, uma aranha alienígena que deposite um ovo em sua vítima irá produzir outra aranha alienígena, a vítima de um vampiro desenvolverá presas, e assim por diante. O Mestre deve estar atento sobre possibilidades indesejadas, como a de um lobisomem infectar todo o grupo de jogadores, criando assim um grupo de lobisomens.

O Atributo Contágio geralmente permite que o criador ou a "mãe" exerça um certo controle sobre os personagens recém transformados. Nesses casos, a Graduação de Contágio é somada como um modificador favorável para qualquer tentativa de Controle Mental realizada contra o alvo.

Uma variação de Contágio inflige algum tipo de maldição ou doença, ao invés de transformar o alvo em um tipo diferente de criatura. Exemplos desses males incluem envelhecimento acelerado, doenças debilitantes, sensibilidade a elementos específicos, etc.

1 Graduação:	A transformação ocorre ao longo de alguns meses.
2 Graduações:	A transformação ocorre ao longo de algumas semanas.
3 Graduações:	A transformação ocorre ao longo de alguns dias.
4 Graduações:	A transformação ocorre ao longo de algumas horas.
5 Graduações:	A transformação ocorre ao longo de alguns minutos.
6 Graduações:	A transformação ocorre ao longo de algumas rodadas.

CONTROLE DA MENTE

Custo: 3–6 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo permite que um personagem domine outros indivíduos mentalmente. Feiticeiros, alguns praticantes do psiquismo e criaturas com Poderes hipnóticos (como muitos demônios e vampiros) estão entre aqueles que costumam possuir esse tipo de poder.

O Controle da Mente custa 6 Pontos/Graduação se puder ser usado em qualquer ser humano ou alienígena com Inteligência 3 ou mais (excluindo animais). Custa 5 Pontos/Graduação se funcionar em uma ampla categoria de seres humanos (qualquer japonês, qualquer indivíduo do sexo masculino). Custa 4 Pontos/Graduação se essa categoria for mais específica e menos útil ("sacerdotisas xintoistas" ou "pessoas obcecadas pela beleza"). Finalmente, seu custo será de 3 Pontos/Graduação se a categoria for muito específica (membros da família do personagem ou de uma unidade militar específica). Os efeitos do Controle da Mente devem ser interpretados. Se necessário, o Mestre pode assumir o personagem, apesar de ser muito mais divertido se o jogador (com a ajuda do mestre) continuar a interpretá-lo.

Iniciar um Controle da Mente requer uma rodada completa. O personagem deve obter sucesso no teste de Usar Poder: Perícia Controle da Mente (caso esteja atacando múltiplos alvos, jogue apenas uma vez: CD 10 mais o modificador de Inteligência do alvo — use o maior modificador se estiver atacando várias pessoas). Ao atingir 1, 3 e 5 Graduações, o personagem recebe +1 de bônus para sua tentativa de Controlar a Mente de um alvo. Se o teste for bem sucedido, o alvo deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 mais o modificador de Sabedoria do alvo mais a Graduação do agressor em Usar Poder: Perícia Controle da Mente). Ao controlar um grande número de pessoas, um só teste de resistência de Vontade pode ser feito para todo o grupo. Com 2, 4 e 6 Graduações, o alvo também sofre –1 de penalidade quando estiver tentando se defender do Controle da Mente (ou tentando romper um contato já estabelecido; veja abaixo). Com 7 Graduações, por exemplo, o personagem recebe +4 de bônus, enquanto o alvo sofre –3 de penalidade. Um personagem precisa derrotar seu oponente em um Combate

Mental (página 124) para brincar com suas emoções (por exemplo, infundindo-lhe novos medos ou preconceitos).

Uma vez que o Controle da Mente estiver estabelecido, seus efeitos irão permanecer até que o personagem dominante deseje libertar sua vítima ou até que o alvo se livre do controle. Um alvo pode tentar se livrar do controle dentro de duas circunstâncias: sempre que o agressor der uma ordem que vá contra a natureza do personagem e sempre que o Mestre achar apropriado para fins dramáticos. Para encerrar a conexão, o alvo deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 mais o modificador de Inteligência do agressor mais a Graduação na Perícia Usar Poder: Controle da Mente mais o modificador base da Graduação de Controle da Mente do controlador).

Contra a Natureza do Personagem

Se um alvo que esteja sendo Controlado Mentalmente recebe ordens de realizar uma ação que não faria voluntariamente em circunstâncias normais, o alvo pode tentar se livrar do controle. Além disso, o alvo poderá receber um bônus se essa ação for contra sua natureza. Quanto mais desagradável for a ordem, maior será o bônus. Para ações ligeiramente desagradáveis (como beijar os pés do inimigo), nenhum bônus é concedido. Para uma ordem mais desagradável ou indesejável (como roubar algo de um aliado), aplica-se +4 de bônus. Finalmente, para uma ação extremamente desagradável ou indesejável (como atacar um aliado), o bônus é de +8. Note que esses bônus são cumulativos com as penalidades associadas à Graduação de Controle da Mente do personagem.

Quando o Mestre Achar Apropriado

Se o personagem ordenar que seu alvo faça uma série de atividades mundanas (limpar a casa, trazer um copo de água, etc.), o Mestre pode decidir que o alvo não terá oportunidade de se livrar do controle. No entanto, mesmo uma ordem aparentemente inofensiva como "fique sentado" ou "vá dormir" poderá ter um grande impacto nas vidas das outras pessoas. Por exemplo, se uma bomba estiver prestes a explodir no santuário ou se o alvo estiver pilotando um mecha nesse exato momento. Nesses casos, o Mestre pode dar ao alvo a chance de se livrar do Controle da Mente, mesmo que o personagem não receba um comando perigoso ou desagradável (o que lhe daria a oportunidade de quebrar o controle). Esta opção coloca nas mãos do Mestre o controle direto da situação, o que beneficia a campanha.

Naturalmente, o Mestre também pode aplicar modificadores para os testes de resistência, que são cumulativos com as penalidades associadas à Graduação de Controle da Mente do Personagem.

Um personagem não precisa controlar todo e qualquer pensamento e ação de suas vítimas. Em vez disso, pode permitir que vivam suas vidas normalmente até serem necessárias; estes alvos são conhecidos como "latentes". Adicionalmente, pessoas que tenham tido suas mentes controladas em geral não se lembrarão dos eventos ocorridos durante o período em que estavam sob controle, deixando um vazio em sua memória.

O Mestre pode permitir a um personagem que amplie temporariamente seu Atributo Controle da Mente em uma ou duas Graduações contra um único indivíduo que seja seu prisioneiro, desde que permaneça "trabalhando" nesse alvo durante um dia ou mais. Este bônus pode representar técnicas avançadas de lavagem cerebral ou um estudo mais aprofundado do alvo.

Os Personagens dos Jogadores só devem ser colocados sob Controle Mental por longos períodos em circunstâncias excepcionais.

1 Graduação:	O personagem consegue controlar a mente de 1 alvo por alguns minutos.
2 Graduações:	O personagem consegue controlar a mente de 2–3 alvos por algumas horas.
3 Graduações:	O personagem consegue controlar a mente de 4–8 alvos por alguns dias.
4 Graduações:	O personagem consegue controlar a mente de 9–15 alvos por algumas semanas.
5 Graduações:	O personagem consegue controlar a mente de 16–25 alvos por alguns meses.
6 Graduações:	O personagem consegue controlar a mente de 26–50 alvos por alguns anos.

CONTROLE DO AMBIENTE

Custo: 1–2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O personagem é capaz de afetar as condições do ambiente, tais como luz, calor, escuridão ou o clima. Este Atributo é mais apropriado para personagens com controle mágico sobre algum tipo de elemento ou aspecto da natureza, como feiticeiros, demônios e espíritos. No entanto, esse poder também pode ser representado por uma série de dispositivos tecnológicos. Se um personagem desejar realizar diversos efeitos (por exemplo, controlar a luz e a escuridão), deve adquirir o Atributo múltiplas vezes.

• Clima

O personagem pode alterar o clima para criar ou deter diversas condições climáticas tais como brisas, ventos, chuva, neve, neblina ou tempestade. Para um clima apropriado ao da região, a área afetada depende do Nível do personagem (como descrito abaixo). Para um clima anormal naquele ambiente (chuva no deserto, neve no meio do verão) ou para um clima violento (tempestade elétrica, nevasca, furacão), a Graduação do personagem é tratada como sendo uma a menos para determinar a área de atuação ou dois a menos se o clima criado for anormal e violento. Se essas penalidades reduzirem a Graduação abaixo de 1, os efeitos não podem ser criados. Para ataques mais precisos como um raio ou um tornado, use o Atributo Ataque Especial (página 43) ao invés do Controle do Ambiente. Para produzir efeitos precisos ou para manter um clima violento sob controle, o Mestre pode exigir um teste de Sabedoria com uma penalidade equivalente à Graduação da área (por exemplo, –4 para afetar uma área regional) e um bônus igual à Graduação do personagem no Atributo (por exemplo, +5 se o personagem possuir 5 Graduações). Em geral, serão necessários alguns turnos até que o clima se forme ou disperse. Os efeitos de um clima anormal irão retornar ao normal assim que o personagem parar de usar este Atributo. Controle do Clima custa 2 Pontos/Graduação se tratar da natureza como um todo ou 1 Ponto/Graduação para algo mais específico (como "fazer chover").

• Luz

O personagem consegue iluminar uma área com uma luz tão brilhante quanto um dia ensolarado na Terra. O controle da luz custa 1 Ponto/Graduação.

• Escuridão

O Personagem pode criar fumaça, neblina, escuridão ou similar para envolver uma área, bloqueando a visão normal. O controle sobre a escuridão custa 2 Pontos/Graduação caso o personagem seja capaz de criar escuridão total, obscurecendo por completo as fontes de luz, ou 1 Ponto/Graduação se a escuridão for apenas parcial.

• Silêncio

O personagem é capaz de bloquear os sons em sua área de efeito. Seu custo é de 1 Ponto/Graduação para criar uma barreira que previna qualquer um do lado de fora de ouvir os sons dentro da área ou vice-versa, ou 2 Pontos/Graduação para criar uma zona de silêncio onde nenhum som exista.

• Temperatura

O Personagem consegue alterar a temperatura na área, variando do frio ártico até o calor escaldante do deserto. Se o personagem desejar produzir calor ou frio suficientes para iniciar incêndios ou congelar alguém instantaneamente, o jogador

1 Graduação:	O personagem consegue afetar uma área pequena (como um aposento).
2 Graduações:	O personagem consegue afetar uma área modesta (como uma casa).
3 Graduações:	O personagem consegue afetar uma área local (como a vizinhança ou uma vila).
4 Graduações:	O personagem consegue afetar uma área regional (como uma cidade inteira).
5 Graduações:	O personagem consegue afetar uma grande área (como um município).
6 Graduações:	O personagem consegue afetar uma região inteira (como um estado, província ou país pequeno).

deve adquirir o Atributo Ataque Especial (página 43) ao invés deste. O controle da temperatura custa 1 Ponto/Graduação caso o personagem esteja limitado apenas a elevar ou baixar a temperatura. Se puder fazer ambos, o custo é de 2 Pontos/Graduação.

Manter o Controle do Ambiente requer uma certa concentração: o personagem é capaz de realizar outras ações enquanto estiver controlando o ambiente, mas só consegue afetar uma área por vez. O tamanho do ambiente que o personagem pode controlar é determinado por sua Graduação.

CURAR

Custo: 4 Pontos/Graduação

Habilidade Relevante: Sabedoria

Progressão: O personagem pode restaurar até 10 Pontos de Vida/Graduação de um alvo.

Este Atributo permite que o personagem cure os ferimentos de um alvo (incluindo a si mesmo; para uma cura contínua, veja o Atributo Regeneração, página 68). Em animes, personagens com poderes de cura incluem indivíduos consagrados, curandeiros psíquicos e feiticeiros, apesar dos Mechas poderem ser equipados com postos médicos de alta tecnologia com capacidades similares.

O número máximo de Pontos de Vida que um Curandeiro pode restaurar de uma pessoa em particular num único dia é igual a 10 por Graduação. Esse valor não pode ser ultrapassado, mesmo que diversos curandeiros atuem sobre o mesmo alvo; a quantidade combinada de Pontos de Vida restaurados nunca poderá exceder o valor máximo de Pontos de Vida que o personagem com maior Graduação em Cura puder restaurar. O alvo deve passar ao menos um dia inteiro descansando antes de poder se beneficiar de outra cura. Os Pontos de Vida são restaurados ao longo de um período de 10 minutos, e não instantaneamente.

Um personagem com 4 ou mais Graduações em Curar pode fazer com que um alvo regenere partes do corpo ou órgãos perdidos, como uma mão amputada. Com 5 ou mais Graduações é possível restaurar grandes quantidades de dano, como por exemplo curar um personagem que foi literalmente dividido em dois. No entanto, nenhum curandeiro é capaz de curar alguém que tenha sido feito em pedaços, desintegrado ou que já esteja morto a alguns minutos.

O alvo deve estar vivo a fim de se beneficiar da Cura. No entanto, um personagem com 3 ou mais Graduações em Cura é capaz de reviver alguém que esteja "clinicamente morto" (um ferimento grave, coração parado), mas será incapaz de reviver alguém com morte cerebral. Um personagem é considerado "morto" quando seus Pontos de Vida forem reduzidos a um número negativo superior ao seu valor máximo de Pontos de Vida. No entanto, um curandeiro será capaz de reviver um personagem mortalmente ferido, caso ele consiga restaurar os Pontos de Vida do personagem de um valor negativo para um positivo rapidamente. Este período de misericórdia pode ser mantido indefinidamente caso o alvo seja mantido em algum tipo de animação suspensa.

DANO MACIÇO

Custo: 2 ou 5 Pontos/Graduação

Habilidade Relevante: Nenhuma

Progressão: O dano causado pelo personagem aumenta em 2 Pontos.

Um personagem com o Atributo Dano Maciço sabe precisamente como e onde atingir um oponente para causar grandes quantidades de dano. Por 2 Pontos/Graduação, o dano adicional só é causado quando o personagem usar um tipo específico de arma, Ataque Especial (consulte a página 43) ou método de ataque; esse procedimento é definido durante a criação do personagem. Por exemplo, ele poderá representar um talento especial com uma arma (como armas de fogo, lâminas, armas de contusão), o conhecimento de uma técnica particular de artes marciais ou a habilidade em algum Ataque Especial específico.

Por 5 Pontos/Graduação, esse conhecimento pode ser aplicado a todas as formas de combate físico, incluindo armado, desarmado, artes marciais e armas de ataque à distância, assim como Ataques Especiais como raios de energia, magias que provoquem ferimentos ou armas montadas em veículos.

Naturalmente, o personagem deve obter sucesso no ataque para causar qualquer dano. A força física não é a chave para se causar um dano maciço em um ataque, mas sim a habilidade de perceber a fraqueza de seu oponente. A capacidade do Dano Maciço de ampliar qualquer tipo de ataque torna esse Atributo muito útil para um personagem orientado ao combate. Para maiores informações sobre combate físico e dano, consulte a página 122.

Tabela 6–4: Defesa Especial

Efeito	1 Espaço	2 Espaços
Ar/Oxigênio para Sobrevive em ambientes	Não precisa respirar	Respiração com pouco oxigênio
Dor	Sensação indesejável reduzida	Não sente dor
Envelhecer	Envelhece lentamente	Não envelhece
Fome	Precisa comer uma vez a cada 2–4 dias	Nunca precisa comer
Sono	Dorme uma vez a cada 3–7 dias	Nunca precisa dormir
Um tipo de Magia	+3 para defesa e testes de resistência	+6 para defesa e testes de Resistência
Vantagem de Ataque Específica	+3 para defesa e testes de Resistência	+6 para defesa e testes de Resistência

DEFESA AMPLIADA

Custo: 1 Ponto/Graduação

Habilidade Relevante: Variável

Progressão: O personagem reduz sua CD para os testes de resistência relacionados ao uso defensivo de um Atributo/Graduação.

A Defesa Ampliada é adquirida em conjunto com outro Atributo que normalmente não é usado para defesa (o Atributo deve ser definido quando a Defesa Ampliada for selecionada). Defesa Ampliada permite que o personagem use outro Atributo para se defender de ataques, possivelmente evitando todo o dano. O personagem deve realizar um teste (apropriado para a situação ou Atributo) com +1 de bônus por Graduação de Defesa Ampliada (CD igual ao resultado final do teste feito pelo agressor para atingir o personagem). Se obtiver sucesso, o personagem ativa seu Atributo a tempo de se defender do ataque, evitando todo o dano (e os efeitos) que seriam causados pelo ataque. O jogador deve consultar o Mestre para determinar quais Atributos são adequados para uma Defesa Ampliada.

Exemplo

Um personagem possui Teletransporte com 3 Graduações e Defesa Ampliada: Teletransporte com 5 Graduações. Um oponente o ataca e consegue o impressionante resultado de 32 em sua jogada de ataque. O personagem com teletransporte agora precisa fazer um teste de resistência de Reflexos (o mais apropriado para um Teletransporte; CD 32) e com +5 de bônus devido às 5 Graduações em Defesa Ampliada: Teletransporte. Caso obtenha sucesso, ele se teletransportará para longe do ataque, evitando completamente o dano. Se o teste de resistência não for bem sucedido, ele é atingido pelo ataque e sofre os efeitos normalmente.

Um personagem só pode tentar realizar uma Defesa Ampliada por turno, a menos que também possua o Atributo Defesas Adicionais (página 56). Nesse caso, ele pode sacrificar uma defesa adicional a fim de tentar uma Defesa Ampliada adicional (no entanto, ambas não podem ser usadas em conjunto).

Os personagens devem adquirir esse Atributo uma vez para cada Atributo que queriam usar defensivamente.

DEFESA ESPECIAL

Custo: 1 Ponto/Graduação

Habilidade Relevante: Nenhuma

Progressão: O personagem adquire 1 espaço de Defesa Especial/Graduação.

Um personagem com esse Atributo é resistente ou completamente imune a um tipo específico de dor ou ferimento incomum, especialmente aqueles cujos efeitos possuam uma natureza traiçoeira. Defesa Especial pode ser escolhido várias vezes para representar um personagem que é resistente ou imune a diferentes tipos de ataques/eventos.

Se a defesa pertencer a uma categoria que ocupa apenas um espaço, o personagem será parcialmente resistente; se ocupar dois espaços, o personagem possuirá

uma resistência completa ou ampliada. Para a capacidade de sobreviver a condições físicas extremas, consulte o Atributo Adaptação (página 38). Diversos exemplos de Defesas Especiais e seus efeitos podem ser encontrados na Tabela 6–4. O Mestre e os jogadores são encorajados a criar seus próprios.

DEFESAS ADICIONAIS

Custo: 3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O personagem recebe 1 defesa adicional por turno/Graduação.

Este Atributo reflete a habilidade do personagem de usar cada situação defensiva do combate a seu favor. A cada turno, o personagem pode executar uma ou mais ações defensivas ou fora do combate. Além disso, as penalidades por realizar mais de uma ação defensiva por turno (consulte a página 121) se aplicam apenas depois que as defesas adicionais foram usadas. Por exemplo, uma penalidade de –2 é aplicada à quinta defesa de um personagem com 3 Gradações em Defesas Adicionais.

DESLOCAMENTO AQUÁTICO

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um personagem com Deslocamento Aquático pode flutuar e viajar sobre ou dentro da água. O personagem pode nadar na superfície a altas velocidades, mergulhando na água por curtos períodos enquanto prende a respiração, ou indefinidamente se possuir o Atributo Adaptação (Aquático). Para sobreviver às altas pressões associadas ao mergulho, também é necessário adquirir Adaptação (Pressão). Além disso, dependendo da velocidade na qual o personagem está se deslocando, alguns oponentes poderão sofrer penalidades para atingi-lo (consulte Atacando Alvos em Movimento, página 120). Um personagem sem o Atributo Deslocamento Aquático ainda é capaz de nadar, mas a uma velocidade bastante inferior (por volta de 3 km/hora).

1 Graduação:	O personagem é tão rápido quanto um peixe lento ou barco a remo (até 15 km/h).
2 Graduações:	O personagem é tão rápido quanto um peixe ligeiro ou um iate (até 30 km/h).
3 Graduações:	O personagem é tão rápido quanto um navio a vapor moderno (60 km/h).
4 Graduações:	O personagem é tão rápido quanto uma lancha (até 120 km/h).
5 Graduações:	O personagem é tão rápido quanto um aerobarco (até 250 Km/h).
6 Graduações:	O personagem é mais rápido que qualquer peixe ou embarcação (até 500 km/h).

DESLOCAMENTO ESPECIAL

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Destreza
Progressão: O personagem adquire um tipo de deslocamento/Graduação.

Este Atributo é apropriado para personagens inumanos, lutadores de artes marciais ou super-ninjas que possuam habilidades exóticas baseadas em seu *chi*, tornando-os capazes de realizar manobras incomuns como correr sobre a água, etc. O personagem pode selecionar uma vantagem de deslocamento especial (da lista abaixo) para cada Graduação neste Atributo. Os Mestres também podem criar outras vantagens para Movimentos Especiais.

• Andar nas Paredes

O personagem é capaz de aderir às paredes ou ao teto como se estivesse caminhando no solo. Este Movimento Especial conta como duas Vantagens de Deslocamento Especial.

• Balançar

O personagem é capaz de se balançar através de florestas e cidades (área com estruturas naturais ou artificiais acima da altura necessária) usando cipós, cordas, teias ou simplesmente seus braços.

• Caminhar Sobre as Águas

O personagem pode correr sobre a água como se estivesse sobre o solo. Este Movimento Especial conta como duas vantagens de Deslocamento Especial.

• Deslizar

O personagem é capaz de deslizar pelo solo com seu deslocamento normal (andando/correndo). Isso permite que o personagem se mova rapidamente chamando o mínimo de atenção.

• Direção Zen

Quando o personagem abre sua mente para o mundo natural, sempre será capaz de se mover na direção "correta". No entanto, a direção "correta" nem sempre é a direção desejada.

• Felino

O personagem sofre metade do dano (arredondado para baixo) na maioria das quedas. Além disso, ele sempre aterrissa de pé.

• Indetectável

O personagem nunca deixa pegadas, traços ou algum odor que possa ser rastreado à medida que caminha.

• Passos Leves

O personagem é capaz de caminhar sobre a areia, neve ou gelo com deslocamento total.

• Quicar nas Paredes

O personagem pode se deslocar com sua velocidade normal sem tocar o solo, apenas ricocheteando entre superfícies verticais próximas (paredes). Por exemplo, ele pode caminhar por um corredor ou escalar um beco entre dois prédios (pulando de parede em parede).

• Salto Dimensional

Mediante um teste bem sucedido de Sabedoria (CD 10), o personagem é capaz de viajar instantaneamente de sua dimensão natal para alguma outra dimensão, como Asgard, o Paraíso, o Inferno, Terras alternativas, o Plano Astral (deixando seu corpo para trás), etc. Cada vez que este método for escolhido, o personagem será capaz de viajar para uma única dimensão. O Mestre deve determinar se o Salto Dimensional é apropriado à sua campanha.

DIMENSÃO PORTÁTIL

Custo: 2, 3 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo permite a abertura de uma fenda ou passagem — um portal para outra dimensão. Nos animes, este poder costuma ser possuído por demônios e mesmo vampiros, ou nas lendas Ocidentais, por fadas. Magos em geral criam portais dimensionais para outros lugares a partir de armários ou portas. Para jogos menos sérios, a Dimensão Portátil pode representar a habilidade de um personagem de conseguir repentinamente itens grandes (como martelos e espadas enormes) vindos de lugar algum. Uma Dimensão Portátil também pode simplesmente representar um objeto que é maior por dentro do que por fora.

A Graduação em Dimensão Portátil determina o tamanho máximo da dimensão. O ambiente e a mobília do lugar ficam a cargo do jogador, dentro das limitações do Mestre; no caso de haver muitas peças de mobiliário, elas devem ser adquiridas como Equipamento Pessoal (página 59). Uma dimensão também pode ser parcialmente inexplorada ou um território perigoso, oferecendo oportunidades de aventuras para os personagens.

O custo de uma Dimensão Portátil é de 2 Pontos/Graduação se estiver limitada a um único portal fixo (como o armário de uma casa), 3 Pontos/Graduação se o portal for móvel (como o interior de um veículo, ou ligado a um item), ou 4 Pontos/Graduação se o personagem puder usar uma determinada classe de objetos como um portal (como "um espelho qualquer" ou "qualquer tanque de água").

Um personagem com 2 ou 3 Pontos/Graduação nessa habilidade não pode criar novos portais para deixar aquela dimensão; eles devem sair pelo mesmo portal que entraram. Um personagem normalmente pode possuir apenas um único portal aberto para determinada dimensão ao mesmo tempo, mas outras aberturas para aquela dimensão podem ser criadas ao custo de 1 Ponto de Personagem cada. Na versão de 4 Pontos/Graduação, o personagem pode deixar a Dimensão Portátil em qualquer outra saída apropriada num raio de 1 km multiplicado pela Graduação (por exemplo, em um raio de 6 km para alguém com Graduação 6); não é necessário que o personagem deixe a dimensão pela mesma entrada por onde ingressou.

Uma vez aberto, um portal pode permanecer nesse estado enquanto seu criador permanecer na dimensão. O criador também pode "deixar a porta aberta", se assim desejar, para que outros indivíduos entrem ou saiam enquanto o criador não estiver presente no interior da Dimensão Portátil.

Como opção, as Dimensões Portáteis também podem ser criadas para funcionarem como uma passagem só de ida, restringindo o acesso para dentro ou para fora até que o personagem ou a máquina que o esteja mantendo seja destruído ou até que outras condições específicas sejam cumpridas. Esse Atributo pode ser adquirido múltiplas vezes a fim de dar acesso a múltiplas dimensões diferentes. Nesse caso, ele pode ser adquirido com diferentes Graduações para cada uma das dimensões.

Usando a Dimensão Portátil de Forma Ofensiva

Alguns personagens podem possuir a exótica habilidade de sugar ou banir alvos indesejáveis para suas dimensões alternativas (disponível apenas para as versões com 3 ou 4 Pontos/Graduação). Para indicar isso, adquira o Atributo Dimensão Portátil e pense seriamente em adquirir o Atributo Ataque Especial com a Vantagem Integrado (Dimensão Portátil) (página 47).

Personagens que possuam a habilidade de viajar entre dimensões devem possuir o Atributo de Deslocamento Especial Salto Dimensional (página 56).

1 Graduação:	A dimensão pode ser tão grande quanto um armário.
2 Graduações:	A dimensão pode ser tão grande quanto um quarto.
3 Graduações:	A dimensão pode ser tão grande quanto um uma casa.
4 Graduações:	A dimensão pode ser tão grande quanto um quarteirão.
5 Graduações:	A dimensão pode ser tão grande quanto uma aldeia inteira.
6 Graduações:	A dimensão pode ser tão grande quanto uma cidade inteira (ou maior).

DONO DE UM ROBOZÃO (DUR)

Custo: 8 Pontos/Graduação

Habilidade Relevante: Nenhuma

Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um mecha é algum tipo de veículo ou construto, como um robô gigante, espaçonave, tanque, submarino, carro esportivo, motocicleta, helicóptero ou traje de combate. O piloto geralmente permanece num *cockpit* no interior do mecha, apesar de mechas de baixa tecnologia ou "retrô" poderem ser operados pelo lado de fora, através de um controle remoto. A aptidão do mecha para o combate irá depender da habilidade de seu piloto.

Os mechas em geral aparecem em cenários modernos ou futuristas, mas podem ser interpretados como máquinas pré-modernas, como um navio a vela, ou como equipamento de um cenário de ciência fantástica, como um golem mágico que funcione com engrenagens. "Mechas" que os personagens não dirijam, pilotem, ocupem ou vistam, como um companheiro robô, são melhor representados pelos Atributos Bajuladores (página 50) ou Servo (página 69).

As capacidades básicas de um mecha são descritas em sua tabela de progressão de Graduações (a seguir). Os detalhes exatos em relação à forma, funções, capacidade e desenho ficam a cargo dos jogadores. Com a autorização do Mestre, um jogador pode modificar o mecha de seu personagem adicionando Atributos e Defesas ao mecha, em vez do personagem. Os Pontos de Personagem associados

1 Graduação:	O personagem possui um mecha fraco, com: 2d8 Pontos de Vida, Armadura 4, 2 braços, velocidade máxima de 45 km/h, capaz de infligir 2d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 1 Graduação em Ataque Especial.
2 Graduações:	O personagem possui um mecha mediano, com: 4d8 Pontos de Vida, Armadura 8, 2 braços, velocidade máxima de 90 km/h, capaz de infligir 4d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 2 Graduações em Ataque Especial.
3 Graduações:	O personagem possui um mecha forte, com: 6d8 Pontos de Vida, Armadura 12, 2 braços, velocidade máxima de 150 km/h, capaz de infligir 6d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 3 Graduações em Ataque Especial.
4 Graduações:	O personagem possui um mecha poderoso, com: 8d8 Pontos de Vida, Armadura 16, 2 braços, velocidade máxima de 450 km/h, capaz de infligir 8d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 4 Graduações em Ataque Especial.
5 Graduações:	O personagem possui um mecha muito poderoso, com: 10d8 Pontos de Vida, Armadura 20, 2 braços, velocidade máxima de 900 km/h, capaz de infligir 10d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 5 Graduações em Ataque Especial.
6 Graduações:	O personagem possui um mecha extraordinariamente poderoso, com: 12d8 Pontos de Vida, Armadura 24, 2 braços, velocidade máxima de 1500 km/h, capaz de infligir 12d6 de dano num Combate Corpo a Corpo Desarmado e com 6 Graduações em Ataque Especial.

aos Atributos e os Pontos de Bônus associados aos Defeitos que forem distribuídos dessa forma são divididos por dois para determinar seu custo efetivo. Por exemplo, adicionar um Campo de Força (4 Pontos/Graduação) ao mecha irá custar apenas 2 Pontos/Graduação. Da mesma forma, adicionar um Defeito de 2 Pontos de Bônus ao mecha irá contar na verdade apenas como 1 Ponto de Bônus para o personagem. O Mestre tem a palavra final em relação às modificações realizadas nos mechas.

BESM d20 e Mecha d20

Se desejar versões ainda mais detalhadas e personalizadas do Atributo Dono de um Robozão, nosso livro *Mecha d20* é exatamente o que você está procurando. Cada Graduação no Atributo Dono de um Robozão lhe concede 400 Pontos de Mecha para construir sua máquina.

DUPLICATA

Custo: 6 ou 8 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: A duplicata é construída com 10 Pontos de Personagem/ Graduação.

Um personagem com esta habilidade pode criar uma ou mais duplicatas independentes e autoconscientes, cada uma das quais com um número máximo de Pontos de Personagem dependentes da Graduação do Atributo. A duplicata não fica sob o controle do personagem, mas agirá de maneira consistente com a do personagem original. É possível gerar múltiplas duplicatas ao mesmo tempo, mas a criação de cada uma exige uma ação fora de combate.

As duplicatas existem apenas por um período limitado de tempo, em geral uma única cena ou o tempo suficiente para completar uma só tarefa. Uma vez que esse Atributo pode ter um impacto tremendo numa campanha caso seja usado com muita freqüência, o Mestre deve impor restrições ao seu uso quando necessário. Por exemplo, ele pode limitar o número total de duplicatas capazes de existir simultaneamente. O jogador precisa considerar quais conseqüências surgirão, ou não, se um inimigo eliminar uma duplicata.

Existem dois tipos diferentes de Duplicatas: Personalizada (8 Pontos/Graduação) ou Proporcional (6 Pontos/Graduação).

Duplicata Personalizada

O personagem pode distribuir os Pontos de Personagem da duplicata como desejar, no momento que o Atributo é usado pela primeira vez, desde que a duplicata não receba nenhum Atributo ou Defeito que ele não possua. Além disso, os Atributos e Defeitos não podem possuir uma Graduação superior à do personagem original. O Mestre pode ignorar essa restrição se lhe parecer apropriado. Uma vez que os Pontos de Personagem estejam distribuídos em um padrão específico durante a criação da duplicata, essa distribuição não pode ser alterada; todas as duplicatas feitas a partir de então serão exatamente iguais.

Duplicata Proporcional

Se a Graduação em Duplicata não for alta o suficiente para criar um ser com o mesmo número de Pontos de Personagem que o original, cria-se uma duplicata menos poderosa. Nesses casos, a quantidade reduzida de Pontos de Personagem é distribuída entre as Habilidades, Atributos, Perícias e Defeitos da duplicata proporcionalmente aos do personagem original. A única exceção a essa regra envolve o próprio Atributo Duplicata; o personagem pode decidir que seu "irmão gêmeo" não possui essa capacidade.

ELASTICIDADE

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O personagem pode esticar ou contorcer seus membros e/ou seu corpo num nível sobre-humano. Graduações mais elevadas não só oferecem uma maior flexibilidade, como também o controle sobre manipulações delicadas (como usar um dedo esticado para mover as partes específicas do mecanismo de uma fechadura). Com Graduações mais altas, os personagens podem se espremer por debaixo das portas e através de pequenos buracos e rachaduras, assim como imitar formas grosseiras (o que também é uma excelente forma de representar um personagem que possua uma forma líquida). Enquanto estiver esticado, o personagem recebe +1 de bônus na Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar) para cada Graduação de Elasticidade. Em animes, isto é mais apropriado para monstros (especialmente aqueles com membros sinuosos ou semelhantes a tentáculos) ou para Robôs gigantes com braços extensíveis.

1 Graduação:	O personagem consegue esticar uma parte de seu corpo a até 5× suas dimensões normais e recebe +1 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).
2 Graduações:	O personagem consegue esticar duas partes de seu corpo a até 5× suas dimensões normais e recebe +2 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).
3 Graduações:	O personagem consegue esticar três partes de seu corpo a até 5× suas dimensões normais e recebe +3 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).
4 Graduações:	O personagem consegue esticar todo seu corpo a até 5× suas dimensões normais e recebe +4 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).
5 Graduações:	O personagem consegue esticar todo seu corpo a até 10× suas dimensões normais e recebe +5 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).
6 Graduações:	O personagem consegue esticar todo seu corpo a até 20× suas dimensões normais e recebe +6 nos testes da Perícia Ataque/Defesa Desarmado (Agarrar).

ENXAME

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: O personagem pode se transformar em uma criatura/ Graduação para cada Ponto de Vida que possuir no momento.

Um personagem com esse Atributo pode se transformar em um enxame de pequenas criaturas: ratos, morcegos, vespas, corvos ou outras criaturas ou coisas (como pequenos robôs de ataque). Freqüentemente vampiros de anime e demônios possuem essa habilidade dramática.

O tipo de enxame deve ser determinado durante a criação do personagem. Ele será capaz de criar uma criatura a partir de seu corpo para cada Ponto de Vida multiplicado pela Graduação do Atributo. Assim, um personagem que esteja no momento com 50 pontos de vida e que possua o Atributo Enxame com 4 Graduações pode se transformar em uma massa de 200 criaturas (50 × 4 = 200).

Quando estiver transformado em um enxame, o personagem não pode usar nenhum de seus Atributos ou Perícias. O Enxame está basicamente limitado a três opções: deslocar-se, observar e atacar. Além disso, todas as criaturas do Enxame devem permanecer próximas umas das outras (em um raio de até 3 metros por Graduação).

O Bônus Base de Ataque de um Enxame é igual à Graduação do Atributo +4. Ele infligirá 1 ponto de dano para cada 10 criaturas (arredondado para cima; no mínimo um ponto de dano) que o componham. Um Enxame não possui Pontos de Energia, mas não pode cair inconsciente, como ocorreria com um personagem normal. Em muitos casos, os Atributos Armadura e Campo de Força irão proteger o personagem-alvo de todo o dano, uma vez que esses Atributos conseguem bloquear dano suficiente dos ataques de cada criatura. Contra algumas criaturas, mesmo uma roupa comum será suficiente para prevenir ou evitar completamente o dano. Cada situação é diferente, e o Mestre deve determinar quanto de dano (se algum) irá penetrar nas defesas do personagem.

Um enxame pode ser atacado normalmente, e cada criatura que for atingida irá morrer (sem direito a uma jogada defensiva). No entanto, a menos que o oponente esteja usando um ataque com as Vantagens Efeito em Área ou Difuso (consulte a página 46), apenas um membro do Enxame pode ser morto por ataque (à escolha do Mestre). Conseqüentemente um Enxame com 200 criaturas precisará de 200 ataques para ser completamente destruído. Ataques usando a Vantagem Difuso podem afetar múltiplas criaturas ao mesmo tempo, enquanto que ataques com a Vantagem Efeito em Área podem devastar todo o Enxame.

Um personagem que tenha se dissolvido em um enxame pode optar por usar uma ação para reverter à sua forma normal. Para isso, todas as criaturas disponíveis no Enxame (aquelas que não estiverem mortas ou aprisionadas) devem se reunir. Transformar-se de volta ao normal exige a ação completa do personagem para aquela rodada, mas não custa nenhum Ponto de energia. O personagem recupera a sua forma normal com Pontos de Vida iguais ao número de criaturas que conseguiram se recombinar dividido pela Graduação do Atributo Enxame (arredondado para baixo). Por exemplo, um personagem que no momento esteja com 50 Pontos de Vida e possua 4 Graduações em Enxame poderia se dividir em 200 criaturas. Se, depois da batalha, apenas 130 delas foram capazes de se recombinar, o personagem ficará com 32 Pontos de Vida (130 ÷ 4 = 32).

EQUIPAMENTO PESSOAL

CUSTO:	2 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE:	Nenhuma
PROGRESSÃO:	O personagem recebe 1 Equipamento Pessoal maior e 4 menores/Graduação.

O Atributo Equipamento Pessoal representa o acesso do personagem a equipamentos úteis. Os personagens não precisam gastar Pontos de Personagem para itens que sejam legais, inexpressivos e mundanos num cenário de campanha (como roupas, uma mochila, uma faca, ou bens de consumo). O Mestre pode exigir que os jogadores gastem pontos com esse Atributo caso seus personagens comecem o jogo com numerosos equipamentos aos quais uma pessoa comum não teria acesso facilmente, tais como armas, armaduras ou equipamentos profissionais especializados. O Mestre deve, no início da campanha, dar aos jogadores uma arma de sua escolha e alguns equipamentos simples de graça.

O Equipamento Pessoal não poderá incluir itens mágicos, protótipos secretos ou tecnologias mais avançadas que aquelas consideradas padrão para aquele cenário (ao invés disso, consulte Item de Poder, página 63). No entanto, esse Atributo pode incluir veículos civis apropriados ao cenário (por exemplo, um carro, caminhão, um aeroplano leve, ou uma motocicleta para um jogo nos dias atuais; ou talvez um cavalo em uma campanha de fantasia). Para os mechas, menos comuns e mais caros, consulte o Atributo Dono de um Robozão (página 57). O Mestre sempre terá a palavra final sobre quais itens estão disponíveis para os personagens. Alguns exemplos de Equipamentos Pessoais podem ser encontrados no Capítulo 12: Combate; o Mestre no entanto é livre para criar as estatísticas para outros equipamentos.

Embora seja possível que os personagens possuam itens que pertençam às organizações das quais fazem parte, eles ainda devem adquirir esses itens como Equipamentos Pessoais caso pretendam fazer uso regular deles (apesar da possibilidade de aplicar o Defeito Posse Condicionada, consulte a página 94). Dessa forma, um oficial de polícia usará Equipamentos como sua arma, viatura ou algemas, mesmo que estes itens na verdade pertençam ao departamento de polícia. Esta regra foi criada a fim de manter o equilíbrio do jogo, mas é claro, o Mestre sempre tem a palavra final neste assunto.

Cada Graduação neste Atributo permite que o personagem escolha 1 item maior e 4 menores. Como alternativa, o personagem pode trocar um item maior por quatro menores ou vice-versa. Use as instruções a seguir para diferenciar entre itens maiores e menores:

• MENOR

O item é relativamente difícil de se conseguir ou muito caro. É algo disponível para compras em uma fábrica ou loja ou através das mãos de um artesão habilidoso, mas custará tanto quanto o salário de um mês de uma pessoa comum. Como alternativa, o item pode não ser tão caro, mas necessita de uma licença especial ou de contatos no mercado negro para ser obtido. Itens fora de padrão, que modifiquem ou melhores outros Equipamentos, mas que não sejam funcionais por si (a mira de um rifle, o silenciador de uma pistola, ou um motor envenenado para um veículo) também são considerados itens menores.

Exemplos modernos de itens menores incluem armas e modificações para veículos, armas portáteis, kits de primeiros socorros de alta qualidade, óculos de visão noturna, equipamento completo de acampamento, ferramentas para ladrões, kits de ferramentas sofisticadas e computadores pessoais. Entre os exemplos de equipamentos menores antigos/medievais se incluem: espadas, arcos longos, bestas, escudos, armaduras leves (como um corselete de couro ou um camisão de cota de malha), gazuas, venenos ou mesmo uma mula. O Equipamento deve ser apropriado ao cenário de jogo: uma pistola é um item menor num cenário moderno ou futurista, mas um Item de Poder num cenário de fantasia medieval.

• MAIOR

O equipamento geralmente é ilegal para civis, mas pode ser usado por uma força de elite de combate ao crime, um soldado comum ou um espião do governo. Exemplos de equipamentos modernos que se encaixam nessa categoria são: metralhadoras, armaduras táticas e lançadores de granadas. Itens maiores também podem incluir equipamentos vendidos comercialmente, mas com um preço elevado, como um laboratório científico, oficina, carro ou motocicleta. O Mestre pode decidir que um item muito caro conte ocasionalmente como dois ou mais itens maiores (como por exemplo um aeroplano ou um pequeno caminhão). Exemplos de Equipamentos maiores antigos/medievais são: uma armadura completa de cota de malha ou de batalha, um cavalo de guerra, uma forja, um laboratório de alquimista, ou uma carroça com um conjunto de animais de carga.

• MUNDANO

Itens que sejam fáceis de serem adquiridos, legais e baratos são considerados itens mundanos e não contam no Atributo Equipamento Pessoal, a menos que sejam em grande quantidade (à escolha do Mestre). Por exemplo, "uma caixa completa de ferramentas" seria um equipamento menor; já uma única chave de boca é um item mundano.

ESCAVAR TÚNEIS

CUSTO:	2 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE:	Nenhuma
PROGRESSÃO:	Descritiva; veja abaixo.

O Atributo Escavar Túneis permite ao personagem mover terra e/ou escavar pelo subterrâneo. Escavar Túneis presume que o personagem estará escavando areia ou terra compactada; escavar através de rocha sólida contará como uma Graduação a menos. O túnel deixado pelo personagem pode tanto ser permanente ou desmoronar imediatamente atrás dele (devendo ser especificado durante a criação de cada túnel).

1 GRADUAÇÃO:	O personagem escava muito lentamente, com uma velocidade similar à de dez homens equipados com pás.
2 GRADUAÇÕES:	O personagem escava lentamente, similar à velocidade de escavação de um trator.
3 GRADUAÇÕES:	O personagem escava à velocidade de uma lesma (até 18 m por minuto).
4 GRADUAÇÕES:	O personagem escava à velocidade de uma caminhada (até 15 km/h).
5 GRADUAÇÕES:	O personagem escava à velocidade de um veículo lento (até 75 km/h).
6 GRADUAÇÕES:	O personagem escava à velocidade de uma veículo veloz (até 150 km/h).

ESCUDO MENTAL

CUSTO:	1 Ponto/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE:	Sabedoria
PROGRESSÃO:	O personagem adquire +2/Graduação em testes de resistência de Vontade.

Um personagem com Escudo Mental estará protegido contra invasões psíquicas. Isto pode ser um reflexo de suas próprias habilidades psíquicas, uma magia de proteção, treinamento especial ou alguma habilidade natural. Um personagem com Escudo Mental pode detectar e bloquear tentativas de ler sua mente oriundas de um indivíduo com Graduações em Telepatia iguais ou inferiores à sua Graduação nesse atributo. O personagem também pode adicionar duas vezes a Graduação em Escudo Mental para testes de resistência de Vontade (se apropriado) contra tentativas de Controle da Mente (consulte a página 53), contra Combate Mental usando telepatia (página 124) ou contra Ataques Especiais utilizando as Vantagens Ataque Mental ou Espiritual (página 44).

EXORCISMO

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um personagem com esse Atributo sabe como executar ou criar rituais, feitiços ou magias capazes de afastar, prender ou expulsar demônios (ou possivelmente outras entidades sobrenaturais). Em animes, esta habilidade normalmente é possuída por Monges Budistas, sacerdotes e sacerdotisas xintoístas e médiuns errantes. Exatamente quais entidades serão afetadas depende da natureza do mundo do jogo. Em alguns cenários, mortos-vivos como zumbis ou fantasmas podem ser vulneráveis ao exorcismo. Personagens e criaturas normais não são afetados pelo exorcismo.

Cada tentativa de se realizar um exorcismo conta como um ataque e exige um teste de Sabedoria com um bônus de +1 por Graduação do Atributo. Um ritual também é necessário na maioria dos casos, como um salmo, gestos místicos ou o uso de objetos específicos, tais como água benta ou proteções contra espíritos. Durante a tentativa de exorcismo, o personagem fica completamente concentrado no que está fazendo, não podendo se defender contra outros ataques. Além disso, a entidade-alvo deve fracassar em um teste de resistência de Vontade, com uma penalidade igual à Graduação do Atributo Exorcismo.

Caso obtenha sucesso no ataque (se o exorcista for bem sucedido em seu teste de Sabedoria e a entidade falhar em seu teste de resistência de Vontade), a entidade será afetada. Ela não poderá atacar o exorcista (e nenhum companheiro protegido atrás dele) durante um turno. Além disso, a entidade perde Pontos de Energia equivalentes a 5 vezes a Graduação do Atributo Exorcismo do personagem. Apesar de não poder atacar o exorcista por um turno, a criatura é capaz de optar por outras ações, como provocar ou ameaçar o exorcista, fugir ou até mesmo desaparecer.

O exorcismo pode ser repetido a cada turno, sendo que os sucessos drenarão mais Pontos de Energia do alvo e as falhas não causarão efeito (deixando o demônio livre para atacar o personagem). Se em algum momento a energia da entidade for reduzida a 0 ou menos Pontos de Energia em decorrência dos ataques espirituais, ela será banida de volta para sua dimensão natal (em geral uma dimensão paralela), transformada em pó ou "selada" permanentemente em um objeto ou local místico (um Item ou Lugar de Poder pode ser o ideal) até que uma ação específica seja realizada para romper o selo (a critério do Mestre).

Entidades espirituais de outros jogos do Sistema d20 que não possuam Pontos de Energia em sua descrição, possuem em média 4 Pontos de energia vezes seu Nível Efetivo de Personagem (NEP).

1 Graduação:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +1 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –1 de penalidade. Um sucesso drena 5 Pontos de Energia do alvo.
2 Graduações:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +2 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –2 de penalidade. Um sucesso drena 10 Pontos de Energia do alvo.
3 Graduações:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +3 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –3 de penalidade. Um sucesso drena 15 Pontos de Energia do alvo.
4 Graduações:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +4 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –4 de penalidade. Um sucesso drena 20 Pontos de Energia do alvo.
5 Graduações:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +5 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –5 de penalidade. Um sucesso drena 25 Pontos de Energia do alvo.
6 Graduações:	O teste de Sabedoria do exorcista é realizado com +6 de bônus. O teste de resistência de Vontade do alvo é feito com –6 de penalidade. Um sucesso drena 30 Pontos de Energia do alvo.

EXTREMAMENTE HABILIDOSO

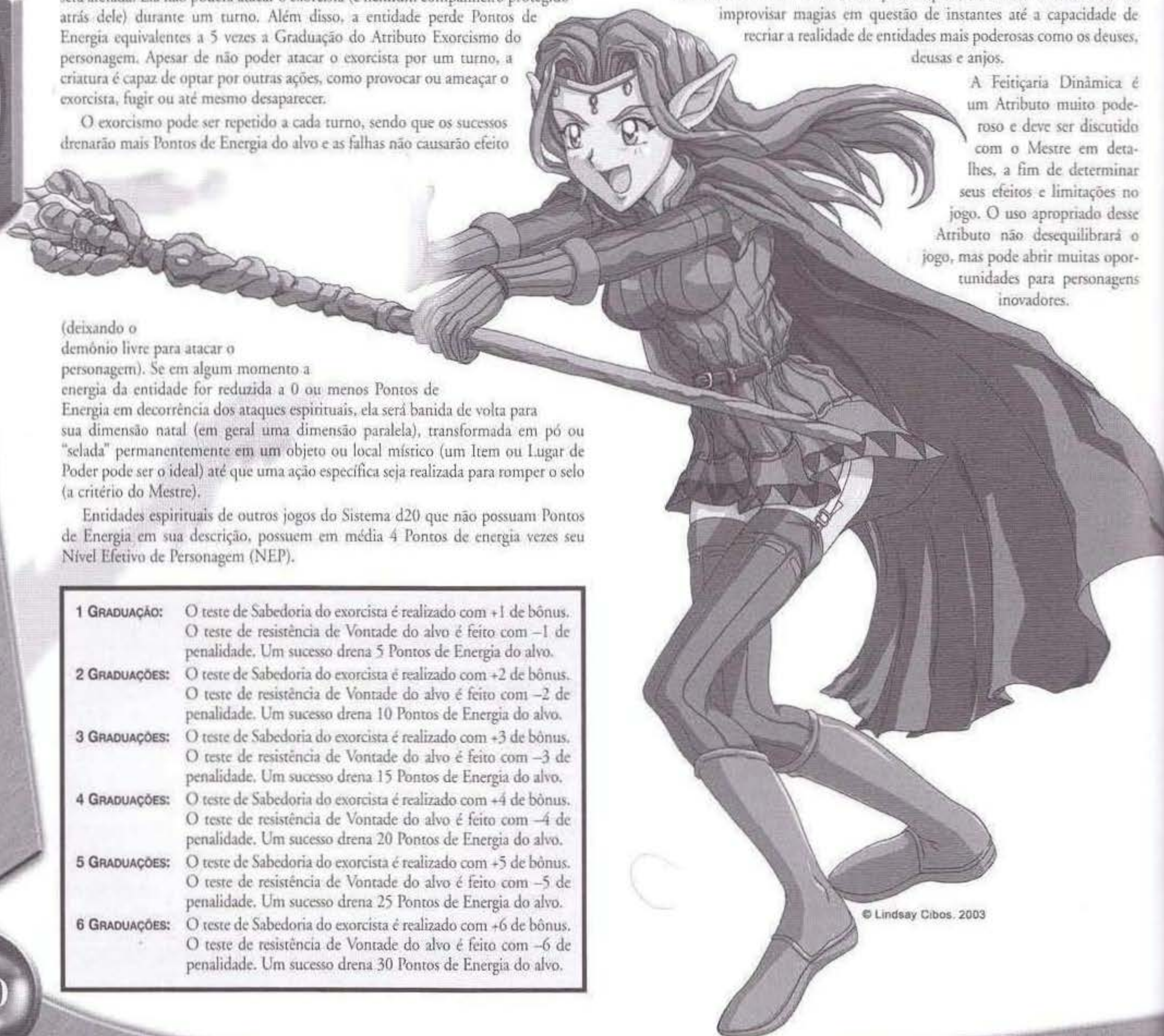
Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Variável
Progressão: O personagem recebe 4 Pontos de Perícia adicionais /Graduação.

Um personagem com esse Atributo é mais experiente ou melhor treinado que uma pessoa comum, e como resultado possui mais Pontos de Perícia (consulte a página 75) que um adulto normal. Estender esse Atributo para além de 6 Graduações ainda fornece só 4 Pontos de Perícia por Graduação (por exemplo, um personagem com 11 Graduações terá um total de 44 Pontos de Perícia). Adquirir várias Graduações do Atributo Extremamente Habilidoso é a forma ideal de se criar um personagem versátil.

FEITIÇARIA DINÂMICA

Custo: 8 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Variável
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Esta é a habilidade de empregar as forças místicas da Natureza para alterar a realidade. Em um anime, isso pode representar tanto a habilidade de improvisar magias em questão de instantes até a capacidade de recriar a realidade de entidades mais poderosas como os deuses, deusas e anjos.

A Feitiçaria Dinâmica é um Atributo muito poderoso e deve ser discutido com o Mestre em detalhes, a fim de determinar seus efeitos e limitações no jogo. O uso apropriado desse Atributo não desequilibrará o jogo, mas pode abrir muitas oportunidades para personagens inovadores.

1 Graduação: O personagem é capaz de conjurar magias sem poder efetivo (magias de Nível 0 do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 1 Ponto de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d2 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de Nível 0 incluem: Detectar Magia, Intuir Direção, Luz, Consertar e Abrir/Fechar.

2 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias fracas com pouco poder (magias de 1° Nível no Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 4 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d4 para determinar os Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de Magias de 1° Nível incluem: Transformação Momentânea, Compreensão de Línguas, Resistência a Elementos, Apagar e Sono.

3 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de pouco poder (magias de 2° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 9 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d6 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 2° Nível incluem: Escuridão, Imobilizar Pessoas, Levitação, Falar com Animais e Invocar Enxames.

4 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de poder moderado (magias de 3° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 16 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d8 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 3° Nível incluem: Rogar Maldição, Piscar, Remover Doença, Falar com Plantas e Invocar Aliado da Natureza III (invoca um urso negro, um carcajú ou 2–5 texugos).

5 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de poder significativo (magias de 4° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 25 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d10 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 4° Nível incluem: Curar Ferimentos Críticos, Invisibilidade Aprimorada, Nevasca e Pele Rochosa.

6 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de grande poder (magias de 5° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 36 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d12 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 5° Nível incluem: Reviver os Mortos, Invocar Aliado da Natureza V (invoca um rinoceronte, um tigre ou 1–5 ursos negros), Teletransporte e Muralha de Pedra.

7 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de poder excepcional (magias de 6° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 49 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 2d8 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 6° Nível incluem: Cúpula de Proteção Contra a Vida, Controlar o Clima, Tarefa/Missão e Cura Completa.

8 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias extraordinariamente poderosas (magias de 7° Nível 7 do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 64 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 1d20 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias do 7° Nível incluem: Observação Aprimorada, Ressurreição, Inverter a Gravidade e Invocar Aliado da Natureza VII (invoca um elefante ou 2–5 tigres).

9 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias de poder primordial (magias de 8° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 81 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 2d12 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 8° Nível incluem: Discernir Localização, Terremoto, Dedo da Morte e Explosão Solar.

10 Graduações: O personagem é capaz de conjurar magias com poderes divinos (magias de 9° Nível do Sistema d20 ou o equivalente). As magias custam 100 Pontos de Energia para serem conjuradas. O personagem lança 3d10 para determinar a quantidade de Pontos de Energia adquiridos a cada Nível. Exemplos de magias de 9° Nível incluem: Prender Alma, Invocar Aliado da Natureza IX (invoca um elemental ancião ou 2–5 elefantes), Parar o Tempo e Ressurreição Verdadeira.

Um personagem com este Atributo possui o potencial de conjurar magias oriundas de uma grande variedade de disciplinas. No entanto, limitar o conhecimento do personagem a apenas uma disciplina reduzirá o custo do Atributo para apenas 4 Pontos/Graduação. Tal especialização pode incluir magias de proteção, magias elementais, magias do clima, magias de encantamento, magias de necromancia, magias envolvendo animais, espíritos e similares, ou ainda magias restritas a apenas uma das escolas de magia (Abjuração, Conjuração, Adivinhação, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação). Uma variação comum da Feitiçaria Dinâmica são as magias cujos efeitos estão restritos a uma realidade particular, diferente da realidade da campanha, tais como o mundo dos sonhos, o ciberespaço ou outra dimensão. Uma restrição tão severa pode fazer com que as magias custem apenas 2 Pontos/Graduação, já que os efeitos em geral desaparecem quando o alvo deixa aquela realidade (é desconectado, acorda, etc.).

Conjurar uma magia exige que o personagem recorra ao poder de sua alma para alcançar um novo Equilíbrio com a Natureza. Esta conexão com o mundo místico permite alterar a realidade para acomodar a existência do encantamento. No entanto, a criação desse tipo de magia é bastante exaustiva, drenando os Pontos de Energia do personagem a uma taxa determinada pelo valor mínimo de Graduação do Atributo necessário para se produzir o efeito desejado (quer a conjuração seja um sucesso ou um fracasso; veja adiante). Caso os efeitos da magia tenham de atingir mais de uma pessoa ou objeto, o Mestre pode escolher aumentar a Graduação efetiva necessária em um ponto para afetar duas pessoas, em dois para afetar de 3 a 6 pessoas, em três para afetar de 7 a 20 pessoas, e em quatro para afetar de 21 a 50 pessoas. O Mestre deve decidir a Graduação necessária do Atributo para se lançar uma determinada magia.

Além disso, qualquer magia que seja considerada um ataque contra outra entidade requer uma jogada de Ataque. Se a magia infligir dano direto, o alvo tem direito a uma jogada defensiva para evitar seus efeitos. Se seu efeito for mais indireto, um teste de resistência apropriado (geralmente Vontade ou Fortitude) deve ser permitido para que o alvo resista aos seus efeitos.

O Nível de uma magia é determinado por sua aplicação, seu poder, sua utilidade e sua duração. As magias de Nível 0 a 9 são equivalentes àquelas encontradas no *Livro do Jogador* e em outros produtos do Sistema d20. Um personagem pode conjurar uma magia de um desses livros do Sistema d20 ou criar seus próprios efeitos de magia com o poder aproximado de outras magias de mesmo Nível. Assim, um personagem com 3 Graduações em Feitiçaria Dinâmica pode usar seus Pontos de Energia para lançar qualquer número de magias de Nível 0, 1 ou 2 contidas no *Livro do Jogador* (ou outros livros do Sistema d20), ou magias com poderes similares, desde que lhe restem Pontos de Energia suficientes.

Todos os personagens recebem 1d2 Pontos de Energia a cada Nível (página 97), porém personagens dotados do Atributo Feitiçaria Dinâmica também recebem Pontos de Energia adicionais à medida que aumentam a Graduação desse Atributo. O tipo de dado usado por esses personagens para determinar seus ganhos em Pontos de Energia a cada Nível aumenta de 1d2 com 1 Graduação até 3d10 com 10 Graduações.

Feitiçaria Dinâmica sem Pontos de Energia

O Mestre pode permitir que os jogadores comprem uma versão ainda mais poderosa do Atributo Feitiçaria Dinâmica, ao custo de 20 Pontos/Graduação. Essa variação é similar à original, com a exceção de que o personagem não gasta Pontos de Energia quando conjura magias. Conseqüentemente, o personagem pode conjurar tantas magias (correspondentes à sua Graduação) quantas desejar, sem ficar cansado ou esgotar sua Energia. Mestres e jogadores devem compreender que esta alternativa é muito poderosa e deve ser usada apenas quando houver a certeza que não desequilibrará o jogo.

Gênio da Mecânica

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O personagem possui um talento natural para criar, modificar e operar máquinas complexas. Ao contrário de alguém meramente bem treinado em uma determinada perícia técnica, um Gênio da Mecânica é dotado de uma habilidade natural, sendo capaz de entender o manual de instruções de uma tecnologia avançada em 30 segundos e de descobrir uma maneira de consertar aquela máquina em uma hora ou duas. Tais personagens em geral possuem altos Níveis nas Perícias relacionadas a Eletrônica e Mecânica.

Um personagem com esse Atributo também é capaz de construir e modificar engenhocas já existentes a uma velocidade impressionante, contanto que disponha das peças e ferramentas adequadas. Em termos de jogo, isso quer dizer que ele consegue modificar Equipamentos Pessoais existentes ou Itens de Poder baseados em tecnologia trocando Atributos e Defeitos, contanto que o total geral de pontos não seja modificado. Um Gênio da Mecânica também é capaz de construir Equipamentos e Itens de poder, mas suas criações exigem que o personagem gaste o número apropriado de Pontos de Personagem.

Como alternativa, o Mestre pode descrever esse Atributo como "Gênio da Magia", o que permitiria que o personagem modificasse Itens de Poder místicos, trocando seus Atributos e Defeitos.

1 Graduação:	O personagem pode construir/consertar máquinas 2 vezes mais rápido que o normal.
2 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 5 vezes mais rápido que o normal.
3 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 10 vezes mais rápido que o normal.
4 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 20 vezes mais rápido que o normal.
5 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 50 vezes mais rápido que o normal.
6 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 100 vezes mais rápido que o normal.

[HABILIDADE] AMPLIADA

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Um dos Valores de Habilidade do personagem aumenta em 2/Graduação.

Este Atributo é útil quando o personagem precisa de um ou mais valores elevados de Atributos, mas o jogador quer mostrar que essa ampliação nas Habilidades é decorrente de um evento sobrenatural (ou aconteceu durante a progressão do personagem). Na maioria dos casos, distribuir Pontos de Personagem no Atributo [Habilidade] Ampliada ou diretamente na Habilidade resultará nos mesmos benefícios: tanto um personagem com Constituição 18 ou outro com Constituição 10 e [Constituição] Ampliada Nível 4 terão 18 pontos de Constituição.

HIPERVÔO

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Esse Atributo foi criado com o intuito de ser usado em campanhas espaciais, envolvendo viagens entre outros sistemas solares e galáxias (ou mesmo planetas, em Graduações mais baixas). Um personagem com Hipervôo pode se deslocar no vácuo do espaço (mas não na atmosfera) entre planetas, estrelas, asteróides, sistemas solares e galáxias, a velocidades que igualam ou excedem a da luz. O jogador pode determinar se este Atributo representa uma tecnologia de dobra espacial, a abertura de um portal, ou a violação das leis físicas conhecidas. O Atributo Vôo (página 74) é necessário para escapar da gravidade e da atmosfera de planetas similares à Terra. Sem Vôo, o personagem só poderá alcançar a velocidade de Hipervôo quando já estiver no espaço.

1 Graduação:	O personagem pode viajar à velocidade da luz.
2 Graduações:	O personagem pode viajar a 2 vezes a velocidade da luz.
3 Graduações:	O personagem pode viajar a 4 vezes a velocidade da luz.
4 Graduações:	O personagem pode viajar a 8 vezes a velocidade da luz.
5 Graduações:	O personagem pode viajar a 16 vezes a velocidade da luz.
6 Graduações:	O personagem pode viajar a 32 vezes a velocidade da luz.

IMUNIDADE

Custo: 10 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Com este Atributo, o personagem fica completamente imune ao dano e aos efeitos adversos de uma determinada arma, elemento, droga ou evento. Por exemplo, um personagem com 1 Graduação em Imunidade a prata não pode ser ferido por armas de prata e não sentirá dor se for atingido por um saco de dólares de prata. Da mesma forma, um personagem com 4 Graduações em Imunidade a fogo/calor será capaz de caminhar dentro das mais intensas tempestades de fogo e sair ileso.

1 Graduação:	A Imunidade tem um papel pequeno no jogo. Exemplos típicos incluem: armas feitas de uma substância rara (como prata, ouro ou adamante); ataques de um oponente específico (como um irmão, um único tipo de animal ou si mesmo); em condições específicas (como dentro da água, em uma hora específica do dia ou dentro de casa).
2 Graduações:	A Imunidade tem um papel moderado no jogo. Exemplos típicos incluem: armas feitas de uma substância incomum (como madeira, bronze ou ferro); ataques de um grupo amplo de oponentes (tais como parentes de sangue, demônios ou animais); em condições pouco precisas (durante a noite, em finais de semana, em lugares sagrados).
3 Graduações:	A Imunidade tem um papel relevante no jogo. Exemplos típicos incluem: eletricidade, frio, um tipo específico de arma (como adagas, flechas ou sabres).
4 Graduações:	A Imunidade tem um papel importante no jogo. Exemplos típicos incluem: calor/fogo, uma ampla variedade de armas (espadas, clavas); ataques mentais.
5 Graduações:	A imunidade tem um papel muito importante no jogo. Exemplos típicos incluem: armas de fogo (incluindo certas formas de artilharia); armas brancas; ataques desarmados.
6 Graduações:	A Imunidade tem um papel vital no jogo. Exemplos típicos incluem: armas; energia; golpes por contusão.

INSUBSTANCIALIDADE

Custo: 5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Cada Graduação deste Atributo reduz a densidade do personagem de tal forma que o torna capaz de passar através de certos tipos de objetos (incluindo armas) como se fosse insubstancial. Se uma substância específica não estiver listada na tabela de progressão de Graduações abaixo, o Mestre deve usar o material que mais se assemelhe à substância. A densidade do corpo humano, por exemplo, equivale aproximadamente a 2 Graduações (água); conseqüentemente, um soco de um inimigo iria passar ileso através de um personagem com 3 Graduações em Insubstancialidade. Personagens com 6 Graduações em Insubstancialidade são efetivamente incorpóreos, podendo passar virtualmente através de qualquer coisa, incluindo formas de energia.

1 Graduação:	O personagem é capaz de atravessar papel ou tecido.
2 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar madeira e água.
3 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar concreto e terra.
4 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar ferro e aço.
5 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar chumbo e ouro.
6 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar energia.

INVISIBILIDADE

Custo: 3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O personagem fica invisível a um sentido ou técnica/Graduação.

Este Atributo irá esconder completamente um personagem de um ou mais sentidos ou métodos de detecção. O personagem pode possuir uma habilidade sobrenatural para se esconder ou um dispositivo tecnológico de ocultamento, ou ainda algum dom psíquico ou mágico que faz com que seus observadores não o percebam. Para representar uma invisibilidade parcial, consulte o Atributo Bloquear Sentidos (página 51).

Para cada Graduação de Invisibilidade, o personagem seleciona um sentido ou técnica para qual esse personagem é "invisível". Os sentidos incluem os comuns aos seres humanos, como visão, audição, paladar, tato ou olfato. Técnicas de detecção incluem: astrais; etéreas; infravermelhas; mentais; radar; radiação; sonar; espiritual; ultravioleta; vibrações. O Mestre pode decidir que as formas mais comuns de Invisibilidade, em geral visão e audição, contem como 2 Atributos em vez de 1.

Apesar do personagem não poder ser detectado usando métodos específicos, evidências indiretas ainda poderão revelar a localização do personagem. Por exemplo, um personagem invisível à visão ainda deixará pegadas em um solo lamacento. Da mesma forma, um vaso que seja derrubado da mesa por um personagem inaudível fará barulho ao se espatifar no chão.

Em situações normais de combate envolvendo oponentes humanos ou humanóides, um personagem que seja invisível à visão possuirá uma grande vantagem. Assim que o personagem invisível revelar sua posição atual (por exemplo, ao disparar uma arma, atacar com uma espada ou gritar), ele poderá ser atacado, mas haverá –4 de penalidade para qualquer indivíduo que desfira um ataque corpo a corpo ou –8 para alguém a uma distância ainda maior. Percepção Aguçada (página 67) e Sentidos Aguçados (página 69) podem reduzir essa penalidade, assim como os Talentos Lutar às Cegas ou Atirar às Cegas (página 86). Essa penalidade é reduzida à metade se o atacante estiver usando o Ataque Especial em Área ou Difuso (página 46) contra o personagem invisível.

ITEM DE PODER

Custo:	3–4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Geralmente nenhuma, mas às vezes Sabedoria
Progressão:	Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo descreve qualquer item exótico que possa ser portado pelo personagem e que de alguma forma amplie seus poderes (talvez lhe conferindo Atributos). Um Item de Poder pode ser representado por uma tecnologia avançada ou uma relíquia com poderes paranormais. Itens mais mundanos, porém úteis (como espadas ou um kit médico) são descritos no Atributo Equipamento Pessoal (página 59). Armas especiais que podem ser usadas por outras pessoas são geralmente criadas usando-se o Atributo Item de Poder, com alguns Pontos alocados no Atributo Ataque Especial (página 43).

Cada item é construído usando até 5 Pontos de Personagem por Graduação do Atributo Item de Poder, que podem ser usados para se comprar outros Atributos. Para alguns conceitos de personagem, Itens de Poder com Graduação acima de 6 não são inviáveis. Adicionar Defeitos ao item lhe fornecerá alguns pontos de bônus, que são usados para se adquirir outros Atributos para o item. Defeitos que normalmente não podem ser escolhidos incluem: Posse Condicionada, Ismo, Marcado, Ameaça, Dominado, Burocracia, Relacionamento Significativo, Esqueleto no Armário e Procurado. Jogadores que escolham esse Atributo devem conversar com o Mestre para determinar quais habilidades o Item de Poder possui e como elas funcionam. Com a aprovação do Mestre, o jogador também pode criar habilidades específicas para o Item de Poder usando o Atributo Exclusivo (página 50). Um Item de Poder pode ser combinado com uma Engenhoca maior, menor ou mundana, como um carro capaz de voar ou uma espada capaz de teletransportar pessoas.

O Item custa 4 Pontos/Graduação se for difícil para o personagem perdê-lo ou que ele seja roubado ou tomado por um inimigo, ou se permanecer em posse do personagem pela maior parte do tempo. Exemplos incluem jóias, roupas usadas com freqüência ou equipamentos que são sempre levados pelo personagem. O item custará 3 Pontos/Graduação se for fácil para o personagem perdê-lo ou que ele seja roubado ou tomado por um inimigo, ou se costuma estar distante do personagem. Exemplos incluem armas de arremesso, uma armadura que permaneça guardada quando não estiver em uso ou veículos e equipamentos que permaneçam na casa do personagem até serem necessários.

Além disso, o custo total em Pontos (não o custo por Graduação) para o Item aumenta em 1 se este item só puder ser utilizado por um pequeno grupo de pessoas (Uso Restrito). Por exemplo: Apenas personagens com uma força superior a 18, apenas pessoas dotadas de magia, apenas membros de uma religião específica ou apenas deusas. O custo total aumenta em 2 caso o Item só possa ser usado pelo personagem (Uso Pessoal); esta restrição não pode ser reconfigurada por alguém que possua o Atributo Gênio da Mecânica.

Itens que não podem ser perdidos ou roubados, como objetos que estejam implantados ou fundidos no corpo do personagem (em geral de ciborgues) não são considerados Itens de Poder. Nesses casos, os itens são considerados partes do personagem.Assim, o jogador terá de gastar Pontos para adquiri-los diretamente. Se o personagem precisar que um objeto específico (ou grupo de objetos) funcione como foco para a utilização de uma ou mais de suas Habilidades inatas, não se utiliza Item de Poder; consulte o Defeito Necessidade Especial (página 93).

LOCAL DE PODER

Custo:	1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	Descritiva; veja abaixo.

Um Lugar de Poder é como uma base ou refúgio imbuído de energias mágicas ou sagradas. Pode ser um santuário, um círculo mágico, um altar de sacrifício, um anel de dólmens ou algo menos tradicional. O lugar geralmente irradia energias boas ou ruins, e um personagem nas proximidades dotado de Sexto Sentido pode detectar sua presença.

Enquanto estiver no interior de seu Local de Poder, o personagem (e apenas ele) pode executar tarefas usando a Feitiçaria Dinâmica ou a Magia com mais facilidade. O Local de Poder possui uma reserva de 10 Pontos de Energia por Graduação deste Atributo. Enquanto o personagem estiver em algum ponto no interior do Local de Poder, ele será capaz de drenar esses Pontos de energia como se fossem seus. Uma vez gastos, os Pontos de Energia se recuperam à taxa de 1 Ponto de Energia para cada Graduação do Atributo Local de Poder por hora.

Diversos personagens podem dividir o mesmo Local de Poder. Apesar desta opção não diminuir o custo do Atributo, ela poderá torná-lo mais conveniente. Cada personagem que esteja compartilhando o local tem sua própria reserva de Pontos de energia adicionais.

À escolha do Mestre, um Local de Poder poderá oferecer também vantagens adicionais. Em particular, eles costumam exercer uma influência emocional sutil, mas de longa duração nas pessoas que vivem nas proximidades, o que poderá se tornar algo positivo se o dono do Local de Poder for uma pessoa boa, ou negativo se seu dono for alguém maligno. Além disso, indivíduos nascidos ou criados em um Local de Poder têm mais chances de desenvolver habilidades sobrenaturais.

1 Graduação:	O Local de Poder possui o tamanho de um tapete pequeno e fornece 10 Pontos de Energia.
2 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um aposento pequeno e fornece 20 Pontos de Energia.
3 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um aposento grande e fornece 30 Pontos de Energia.
4 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de uma casa e fornece 40 Pontos de Energia.
5 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um quarteirão e fornece 50 Pontos de Energia.
6 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de vários quarteirões e fornece 60 Pontos de Energia.

MAESTRIA DO COMBATE DEFENSIVO

Custo:	2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	A Classe de Armadura do personagem aumenta em 1/Graduação.

Maestria do Combate Defensivo representa tanto um "senso do perigo" inato ou um amplo conhecimento de várias técnicas de combate defensivo do personagem, cobrindo todos os aspectos de encontros armados e desarmados (incluindo Ataques Especiais e armas de ataque à distância). As Perícias individuais de combate defensivo (página 81) permitem que um personagem se especialize em um grupo particular de armas ou em estilos específicos, porém a Maestria do Combate Defensivo permite que o personagem se defenda de forma eficiente a qualquer momento.

Um personagem com esse Atributo também é capaz de construir e modificar engenhocas já existentes a uma velocidade impressionante, contanto que disponha das peças e ferramentas adequadas. Em termos de jogo, isso quer dizer que ele consegue modificar Equipamentos Pessoais existentes ou Itens de Poder baseados em tecnologia trocando Atributos e Defeitos, contanto que o total geral de pontos não seja modificado. Um Gênio da Mecânica também é capaz de construir Equipamentos e Itens de poder, mas suas criações exigem que o personagem gaste o número apropriado de Pontos de Personagem.

Como alternativa, o Mestre pode descrever esse Atributo como "Gênio da Magia", o que permitiria que o personagem modificasse Itens de Poder místicos, trocando seus Atributos e Defeitos.

1 Graduação:	O personagem pode construir/consertar máquinas 2 vezes mais rápido que o normal.
2 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 5 vezes mais rápido que o normal.
3 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 10 vezes mais rápido que o normal.
4 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 20 vezes mais rápido que o normal.
5 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 50 vezes mais rápido que o normal.
6 Graduações:	O personagem pode construir/consertar máquinas 100 vezes mais rápido que o normal.

[HABILIDADE] AMPLIADA

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Um dos Valores de Habilidade do personagem aumenta em 2/Graduação.

Este Atributo é útil quando o personagem precisa de um ou mais valores elevados de Atributos, mas o jogador quer mostrar que essa ampliação nas Habilidades é decorrente de um evento sobrenatural (ou aconteceu durante a progressão do personagem). Na maioria dos casos, distribuir Pontos de Personagem no Atributo [Habilidade] Ampliada ou diretamente na Habilidade resultará nos mesmos benefícios: tanto um personagem com Constituição 18 ou outro com Constituição 10 e [Constituição] Ampliada Nível 4 terão 18 pontos de Constituição.

HIPERVÔO

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Esse Atributo foi criado com o intuito de ser usado em campanhas espaciais, envolvendo viagens entre outros sistemas solares e galáxias (ou mesmo planetas, em Graduações mais baixas). Um personagem com Hipervôo pode se deslocar no vácuo do espaço (mas não na atmosfera) entre planetas, estrelas, asteróides, sistemas solares e galáxias, a velocidades que igualam ou excedem a da luz. O jogador pode determinar se este Atributo representa uma tecnologia de dobra espacial, a abertura de um portal, ou a violação das leis físicas conhecidas. O Atributo Vôo (página 74) é necessário para escapar da gravidade e da atmosfera de planetas similares à Terra. Sem Vôo, o personagem só poderá alcançar a velocidade de Hipervôo quando já estiver no espaço.

1 Graduação:	O personagem pode viajar à velocidade da luz.
2 Graduações:	O personagem pode viajar a 2 vezes a velocidade da luz.
3 Graduações:	O personagem pode viajar a 4 vezes a velocidade da luz.
4 Graduações:	O personagem pode viajar a 8 vezes a velocidade da luz.
5 Graduações:	O personagem pode viajar a 16 vezes a velocidade da luz.
6 Graduações:	O personagem pode viajar a 32 vezes a velocidade da luz.

IMUNIDADE

Custo: 10 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Constituição
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Com este Atributo, o personagem fica completamente imune ao dano e aos efeitos adversos de uma determinada arma, elemento, droga ou evento. Por exemplo, um personagem com 1 Graduação em Imunidade a prata não pode ser ferido por armas de prata e não sentirá dor se for atingido por um saco de dólares de prata. Da mesma forma, um personagem com 4 Graduações em Imunidade a fogo/calor será capaz de caminhar dentro das mais intensas tempestades de fogo e sair ileso.

1 Graduação:	A Imunidade tem um papel pequeno no jogo. Exemplos típicos incluem: armas feitas de uma substância rara (como prata, ouro ou adamante); ataques de um oponente específico (como um irmão, um único tipo de animal ou si mesmo); em condições específicas (como dentro da água, em uma hora específica do dia ou dentro de casa).
2 Graduações:	A Imunidade tem um papel moderado no jogo. Exemplos típicos incluem: armas feitas de uma substância incomum (como madeira, bronze ou ferro); ataques de um grupo amplo de oponentes (tais como parentes de sangue, demônios ou animais); em condições pouco precisas (durante a noite, em finais de semana, em lugares sagrados).
3 Graduações:	A Imunidade tem um papel relevante no jogo. Exemplos típicos incluem: eletricidade, frio, um tipo específico de arma (como adagas, flechas ou sabres).
4 Graduações:	A Imunidade tem um papel importante no jogo. Exemplos típicos incluem: calor/fogo, uma ampla variedade de armas (espadas, clavas); ataques mentais.
5 Graduações:	A imunidade tem um papel muito importante no jogo. Exemplos típicos incluem: armas de fogo (incluindo certas formas de artilharia); armas brancas; ataques desarmados.
6 Graduações:	A Imunidade tem um papel vital no jogo. Exemplos típicos incluem: armas; energia; golpes por contusão.

INSUBSTANCIALIDADE

Custo: 5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Cada Graduação deste Atributo reduz a densidade do personagem de tal forma que o torna capaz de passar através de certos tipos de objetos (incluindo armas) como se fosse insubstancial. Se uma substância específica não estiver listada na tabela de progressão de Graduações abaixo, o Mestre deve usar o material que mais se assemelhe à substância. A densidade do corpo humano, por exemplo, equivale aproximadamente a 2 Graduações (água); conseqüentemente, um soco de um inimigo iria passar ileso através de um personagem com 3 Graduações em Insubstancialidade. Personagens com 6 Graduações em Insubstancialidade são efetivamente incorpóreos, podendo passar virtualmente através de qualquer coisa, incluindo formas de energia.

1 Graduação:	O personagem é capaz de atravessar papel ou tecido.
2 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar madeira e água.
3 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar concreto e terra.
4 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar ferro e aço.
5 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar chumbo e ouro.
6 Graduações:	O personagem é capaz de atravessar energia.

INVISIBILIDADE

Custo: 3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O personagem fica invisível a um sentido ou técnica/Graduação.

Este Atributo irá esconder completamente um personagem de um ou mais sentidos ou métodos de detecção. O personagem pode possuir uma habilidade sobrenatural para se esconder ou um dispositivo tecnológico de ocultamento, ou ainda algum dom psíquico ou mágico que faz com que seus observadores não o percebam. Para representar uma invisibilidade parcial, consulte o Atributo Bloquear Sentidos (página 51).

Para cada Graduação de Invisibilidade, o personagem seleciona um sentido ou técnica para qual esse personagem é "invisível". Os sentidos incluem os comuns aos seres humanos, como visão, audição, paladar, tato ou olfato. Técnicas de detecção incluem: astrais; etéreas; infravermelhas; mentais; radar; radiação; sonar; espiritual; ultravioleta; vibrações. O Mestre pode decidir que as formas mais comuns de Invisibilidade, em geral visão e audição, contem como 2 Atributos em vez de 1.

Apesar do personagem não poder ser detectado usando métodos específicos, evidências indiretas ainda poderão revelar a localização do personagem. Por exemplo, um personagem invisível à visão ainda deixará pegadas em um solo lamacento. Da mesma forma, um vaso que seja derrubado da mesa por um personagem inaudível fará barulho ao se espatifar no chão.

Em situações normais de combate envolvendo oponentes humanos ou humanóides, um personagem que seja invisível à visão possuirá uma grande vantagem. Assim que o personagem invisível revelar sua posição atual (por exemplo, ao disparar uma arma, atacar com uma espada ou gritar), ele poderá ser atacado, mas haverá –4 de penalidade para qualquer indivíduo que desfira um ataque corpo a corpo ou –8 para alguém a uma distância ainda maior. Percepção Aguçada (página 67) e Sentidos Aguçados (página 69) podem reduzir essa penalidade, assim como os Talentos Lutar às Cegas ou Atirar às Cegas (página 86). Essa penalidade é reduzida à metade se o atacante estiver usando o Ataque Especial em Área ou Difuso (página 46) contra o personagem invisível.

ITEM DE PODER

Custo:	3–4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Geralmente nenhuma, mas às vezes Sabedoria
Progressão:	Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo descreve qualquer item exótico que possa ser portado pelo personagem e que de alguma forma amplie seus poderes (talvez lhe conferindo Atributos). Um Item de Poder pode ser representado por uma tecnologia avançada ou uma relíquia com poderes paranormais. Itens mais mundanos, porém úteis (como espadas ou um kit médico) são descritos no Atributo Equipamento Pessoal (página 59). Armas especiais que podem ser usadas por outras pessoas são geralmente criadas usando-se o Atributo Item de Poder, com alguns Pontos alocados no Atributo Ataque Especial (página 43).

Cada item é construído usando até 5 Pontos de Personagem por Graduação do Atributo Item de Poder, que podem ser usados para se comprar outros Atributos. Para alguns conceitos de personagem, Itens de Poder com Graduação acima de 6 não são tratáveis. Adicionar Defeitos ao item lhe fornecerá alguns pontos de bônus, que são usados para se adquirir outros Atributos para o item. Defeitos que normalmente são podem ser escolhidos incluem: Posse Condicionada, Ismo, Marcado, Ameaça, Dominado, Burocracia, Relacionamento Significativo, Esqueleto no Armário e Procurado. Jogadores que escolham esse Atributo devem conversar com o Mestre para determinar quais habilidades o Item de Poder possui e como elas funcionam. Com a aprovação do Mestre, o jogador também pode criar habilidades específicas para o Item de Poder usando o Atributo Exclusivo (página 50). Um Item de Poder pode ser combinado com uma Engenhoca maior, menor ou mundana, como um carro capaz de voar ou uma espada capaz de teletransportar pessoas.

O item custa 4 Pontos/Graduação se for difícil para o personagem perdê-lo ou que ele seja roubado ou tomado por um inimigo, ou se permanecer em posse do personagem pela maior parte do tempo. Exemplos incluem jóias, roupas usadas com freqüência ou equipamentos que são sempre levados pelo personagem. O item custará 3 Pontos/Graduação se for fácil para o personagem perdê-lo ou que ele seja roubado ou tomado por um inimigo, ou se costuma estar distante do personagem. Exemplos incluem armas de arremesso, uma armadura que permaneça guardada quando não estiver em uso ou veículos e equipamentos que permaneçam na casa do personagem até serem necessários.

Além disso, o custo total em Pontos (não o custo por Graduação) para o Item diminui em 1 se este item só puder ser utilizado por um pequeno grupo de pessoas (Uso Restrito). Por exemplo: Apenas personagens com uma força superior a 18, apenas pessoas dotadas de magia, apenas membros de uma religião específica ou apenas deusas. O custo total aumenta em 2 caso o Item só possa ser usado pelo personagem (Uso Pessoal); esta restrição não pode ser reconfigurada por alguém que possua o Atributo Gênio da Mecânica.

Itens que não podem ser perdidos ou roubados, como objetos que estejam implantados ou fundidos no corpo do personagem (em geral de ciborgues) não são considerados Itens de Poder. Nesses casos, os itens são considerados partes do personagem.Assim, o jogador terá de gastar Pontos para adquiri-los diretamente. Se o personagem precisar que um objeto específico (ou grupo de objetos) funcione como foco para a utilização de uma ou mais de suas Habilidades inatas, não se utiliza Item de Poder; consulte o Defeito Necessidade Especial (página 93).

LOCAL DE PODER

Custo:	1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	Descritiva; veja abaixo.

Um Lugar de Poder é como uma base ou refúgio imbuído de energias mágicas ou sagradas. Pode ser um santuário, um círculo mágico, um altar de sacrifício, um anel de dólmens ou algo menos tradicional. O lugar geralmente irradia energias boas ou ruins, e um personagem nas proximidades dotado de Sexto Sentido pode detectar sua presença.

Enquanto estiver no interior de seu Local de Poder, o personagem (e apenas ele) pode executar tarefas usando a Feitiçaria Dinâmica ou a Magia com mais facilidade. O Local de Poder possui uma reserva de 10 Pontos de Energia por Graduação deste Atributo. Enquanto o personagem estiver em algum ponto no interior do Local de Poder, ele será capaz de drenar esses Pontos de energia como se fossem seus. Uma vez gastos, os Pontos de Energia se recuperam à taxa de 1 Ponto de Energia para cada Graduação do Atributo Local de Poder por hora.

Diversos personagens podem dividir o mesmo Local de Poder. Apesar desta opção não diminuir o custo do Atributo, ela poderá torná-lo mais conveniente. Cada personagem que esteja compartilhando o local tem sua própria reserva de Pontos de energia adicionais.

À escolha do Mestre, um Local de Poder poderá oferecer também vantagens adicionais. Em particular, eles costumam exercer uma influência emocional sutil, mas de longa duração nas pessoas que vivem nas proximidades, o que poderá se tornar algo positivo se o dono do Local de Poder for uma pessoa boa, ou negativo se seu dono for alguém maligno. Além disso, indivíduos nascidos ou criados em um Local de Poder têm mais chances de desenvolver habilidades sobrenaturais.

1 Graduação:	O Local de Poder possui o tamanho de um tapete pequeno e fornece 10 Pontos de Energia.
2 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um aposento pequeno e fornece 20 Pontos de Energia.
3 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um aposento grande e fornece 30 Pontos de Energia.
4 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de uma casa e fornece 40 Pontos de Energia.
5 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de um quarteirão e fornece 50 Pontos de Energia.
6 Graduações:	O Local de Poder possui o tamanho de vários quarteirões e fornece 60 Pontos de Energia.

MAESTRIA DO COMBATE DEFENSIVO

Custo:	2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Nenhuma
Progressão:	A Classe de Armadura do personagem aumenta em 1/Graduação.

Maestria do Combate Defensivo representa tanto um "senso do perigo" inato ou um amplo conhecimento de várias técnicas de combate defensivo do personagem, cobrindo todos os aspectos de encontros armados e desarmados (incluindo Ataques Especiais e armas de ataque à distância). As Perícias individuais de combate defensivo (página 81) permitem que um personagem se especialize em um grupo particular de armas ou em estilos específicos, porém a Maestria do Combate Defensivo permite que o personagem se defenda de forma eficiente a qualquer momento.

MAESTRIA DO COMBATE OFENSIVO

CUSTO: 3 Pontos/Graduação

HABILIDADE RELEVANTE: Nenhuma

PROGRESSÃO: O Bônus Base de Ataque do personagem é aumentado em 1 Ponto/Graduação.

A Maestria do Combate denota tanto um "instinto assassino" natural ou o conhecimento íntimo do personagem de uma grande variedade de técnicas de combate ofensivo, cobrindo todos os aspectos relevantes de confrontos armados e desarmados (incluindo armas de ataque à distância). As Perícias individuais de combate (página 81) permitem que um personagem se especialize em um conjunto particular de armas ou em estilos específicos, porém o Atributo Maestria do Combate Ofensivo permite que o personagem faça uso de qualquer arma (ou de nenhuma) e ainda assim seja perigoso. Consulte a página 97 do Passo 10: Determinando Valores Calculados para maiores informações a respeito do Bônus Base de Ataque.

Cada Graduação neste Atributo aumenta o Bônus Base de Ataque do personagem em um. Isto pode fazer com que o personagem receba ataques secundários adicionais, caso o valor de seu Bônus Base de Ataque torne-se maior que +5, +10 ou +15 (consulte a página 15).

MAGIA

CUSTO: 4 Pontos/Graduação

HABILIDADE RELEVANTE: Inteligência

PROGRESSÃO: O personagem recebe 10 Pontos de Magia/Graduação para adquirir poderes mágicos.

USANDO MAGIA

Este Atributo raramente é empregado em campanhas que também utilizem o Atributo Feitiçaria Dinâmica (página 60). Além disso, a Magia não segue as regras tradicionais para se conjurar magias contidas na maior parte dos demais jogos do Sistema d20. Se BESM d20 estiver sendo usado com outro jogo de d20, os Mestres devem considerar a possibilidade de restringir o acesso ao Atributo Magia.

Um personagem com o Atributo Magia possui a habilidade de manipular as magias arcanas para produzir um conjunto específico de efeitos que aparentemente desafiam as leis da física. O jogador deve definir a habilidade mágica do personagem e estabelecer um tema consistente para seus poderes. Os temas mais comuns em anime incluem:

- Magias Elementais, como o domínio sobre os elementos tradicionais como o vento, a água ou o fogo, ou o domínio sobre elementos menos tradicionais como as sombras, a lua ou mesmo o amor.
- Magias ou poderes que envolvam o contato ou controle dos espíritos da natureza (xamanismo) ou dos mortos (necromancia).
- Magia Negra, envolvendo forças destrutivas ou malignas ou ainda energias negativas.
- Poderes mágicos com temas exóticos ou estranhos como um conjunto de habilidades cujos "efeitos especiais" estão relacionados as cartas de tarô, flores, gatos ("nekomancia") ou praticamente qualquer outra coisa.
- Habilidades psíquicas capazes de produzir efeitos como Telepatia, Telecinésia ou Pré-Cognição; em geral supõe-se que os poderes psíquicos são talentos que nascem com o personagem, mesmo tendo sido necessário algum treinamento para que fossem despertados.
- Magia baseada no *c*
- Poderes divinos oferecidos por uma divindade, sacerdote, sacerdotisa ou qualquer outro indivíduo sagrado.
- Poderes lendários naturais de uma entidade mágica como a habilidade de mudar de forma ou de possuir pessoas do espírito da raposa ou a miríade de poderes dos vampiros.

O Mestre pode determinar que apenas alguns tipos de magia existem em seu cenário de campanha e que todos os personagens com o Atributo Magia devem se adequar a elas. Por exemplo, em um jogo cujo objetivo seja simular um programa de "Garotas Mágicas" em particular, espera-se que qualquer personagem com o Atributo Magia faça com que seus poderes funcionem da mesma forma que no programa em questão. É perfeitamente razoável para um personagem escolher o Atributo Magia várias vezes para representar seu conhecimento em vários tipos diferentes de magia.

Um personagem com o Atributo Magia recebe 10 Pontos de Magia por Graduação de seu Atributo. Pontos de Magia podem ser usados como os Pontos de Personagem a fim de adquirir Atributos individuais. Atributos adquiridos usando esses Pontos de Magia são chamados de Poderes Mágicos e representam o alcance da magia do personagem. Um Poder Mágico é usado como qualquer outro Atributo, exceto que toda vez que o personagem for usá-lo, deverá evocá-lo e gastar Pontos de Energia. Isto pode ser representado pela conjuração de uma magia, pela concentração em seu *chi* interior, pela focalização de um poder psíquico, etc.

Usando seus Pontos de Magia, os personagens podem adquirir praticamente qualquer Atributo como um Poder Mágico, com as seguintes exceções: Feitiçaria Dinâmica, Bônus de Energia, Magia/Psiquismo e talvez Dono de um Robozão. O Mestre deve ser cauteloso ao permitir que os personagens adquiram os Atributos Extremamente Habilidoso ou Vínculo com Organização, já que ambos podem não ser apropriados ou causar desequilíbrio. Além disso, cada Poder Mágico deve receber seu próprio nome descritivo e efeitos especiais. Assim, enquanto um Poder Mágico pode ser adquirido como 2 Graduações em Ataque Especial, na planilha do personagem deverá ser descrito como "Relâmpago: Ataque com Arma com 2 Graduações", etc.

Uma invocação costuma envolver um breve encantamento verbal ou uma frase mágica combinada com alguns gestos que devem consumir uma ação; o personagem precisa ser capaz de falar e ter suas mãos livres para gesticular (para formas de contornar essa restrição, consulte Opções de Magia, abaixo). Se o poder for do tipo ofensivo (como Controle da Mente, ou um Ataque Especial), o personagem pode transformar seu ataque em parte da invocação.

Cada invocação drena Pontos de energia do personagem num valor igual à metade (arredondada para cima) dos Pontos de Magia gastos para adquirir a Graduação de Atributo correspondente. Por exemplo, adquirir 5 Graduações no Atributo Elasticidade é um Poder Mágico que custa 10 Pontos de Magia. Invocar o Poder Mágico Elasticidade com 5

Graduações drenará 5 Pontos de Energia do personagem (10 ÷ 2 = 5). Um personagem pode optar por usar seu Poder Mágico como se tivesse sido adquirido com uma Graduação menor a fim de economizar Pontos de Energia, ou seja, continuando a usar o exemplo acima, o personagem poderia usar 2 Graduações em Elasticidade (mesmo podendo ser usado em sua força máxima, ou seja, com 5 Graduações), o que lhe irá consumir apenas 2 Pontos de Energia.

Se o Poder Mágico for um Atributo que possua efeitos instantâneos, como o Exorcismo, Teletransporte ou o Ataque com Arma, o personagem deve invocar o poder novamente (e gastar Pontos de Energia) sempre que quiser fazer uso dele. Se possuírem efeitos contínuos (como no caso da maioria dos Atributos), estes durarão por um minuto; o personagem pode mantê-los por mais tempo gastando Pontos de Energia adicionais num valor igual ao custo em Pontos de Magia por minuto. O Mestre pode ajustar o tempo para mais ou para menos conforme seja necessário para sua campanha. Sustentar um Poder Mágico não requer nenhuma concentração especial, porém se o Poder não for mantido ele deixará de funcionar e precisará ser invocado novamente para ser reativado.

OPÇÕES DE MAGIA

Um Poder Mágico específico pode ser personalizado acrescentando-se uma ou mais das Opções de Magia no momento da criação dos poderes do personagem. Note que um personagem pode designar diferentes Opções de Magia para cada um de seus Poderes Mágicos. Todos os efeitos são acumulativos.

• Foco

Para invocar um Poder Mágico que recebeu a opção Foco, o personagem precisará fazer uso de uma determinada ferramenta, que pode ser um talismã, uma varinha mágica ou outro dispositivo. Como opção, ele pode necessitar de um conjunto exótico de "componentes de magia", como os tradicionais olhos de salamandra e asas de morcego. Um Poder Mágico que exija um Foco custa metade dos Pontos de Energia para ser invocado (arredondado para baixo). Os Pontos de Energia para manter o Poder Mágico permanecem os mesmos.

• Imóvel

Um poder Mágico que possua essa opção não necessita de gestos ou movimentos para ser invocado. Um Poder Imóvel custa duas vezes mais Pontos de Energia (mas exige a quantidade normal para ser mantido). Novamente, essa opção é muito comum para poderes naturais do personagem e poderes psíquicos.

• Ritual

Invocar um Poder Mágico que possua essa opção requer uma cerimônia especial que pode levar de alguns minutos a algumas horas para ser realizada (a critério do Mestre). No entanto, os Pontos de Energia necessários para invocar esse poder e mantê-lo são reduzidos à metade (arredondada para baixo). Se o personagem for interrompido durante o Ritual ou fizer qualquer outra coisa exceto se concentrar nele, o Ritual falha e o personagem deve recomeçar caso deseje invocar aquele poder. Se o Ritual for interrompido no último minuto (quando estiver quase completo), o Mestre pode optar por, ao invés de um simples fracasso, fazer com que saia de controle ou produza um efeito indesejável ou até desastroso. O Mestre pode permitir que o personagem que estiver usando a magia faça um teste na Perícia Concentração para evitar esse tipo de problemas. A magnitude do desastre irá depender de quão poderoso era o Poder Mágico invocado e em geral terá alguma relação com aquilo que o personagem tentava conseguir.

• Silencioso

Um poder Mágico que possua essa opção não necessita de palavras mágicas para ser invocado. Um Poder Silencioso custa duas vezes mais Pontos de Energia (mas exige a quantidade normal para ser mantido). Essa opção é muito comum para poderes naturais do personagem e poderes psíquicos.

METAMORFOSE

Custo: 5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Transformações físicas desempenham um papel importante no folclore japonês, e são uma habilidade comum para criaturas sobrenaturais de anime ou vítimas de uma maldição. Transformações tecnológicas também são possíveis, assim como robôs capazes de adotar uma aparência humana, ocultando suas armas e motores a jato. Feiticeiros, bruxas ou demônios também podem saber como transformar outros, em geral empregando magias poderosas.

O Atributo Metamorfose permite que o personagem adote uma forma alternativa, adicionando Atributos ou acrescentando e/ou removendo Defeitos. A duração máxima dessa mudança é determinada pela Graduação do Atributo. Se o alvo obtiver sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14 + Graduação em Metamorfose), a tentativa de se transformar não funciona. O Mestre pode determinar que a Metamorfose falha automaticamente caso a nova forma do alvo seja incapaz de sobreviver no ambiente atual. Conseqüentemente, um personagem pode transformar um inimigo em um peixinho dourado, mas essa tentativa só terá resultado se o alvo estiver na água. Isto previne que essa habilidade seja usada como uma forma rápida de matar instantaneamente um oponente. Novamente, o Mestre pode ignorar restrições sempre que apropriado (como no caso de um vilão em uma campanha de horror sobrenatural). Para transformar a si mesmo, o personagem necessita do Atributo Alterar Forma (página 38).

Para cada Graduação em Metamorfose, o personagem pode distribuir 1 Ponto de Personagem para um dos Atributos do alvo. Isto pode tanto aumentar a Graduação de um de seus Atributos existentes ou resultar no ganho de um novo poder. Como alternativa, para cada Graduação em Metamorfose o personagem pode acrescentar ou remover 3 pontos de bônus de Defeitos do alvo. Mudanças na aparência que não forneçam nenhuma habilidade adicional e que não impliquem no Defeito Marcado são tratadas como apenas 1 Ponto de Bônus pelo conjunto da mudança. Isto inclui: mudança de sexo, alteração da idade aparente em até 50%

1 Graduação:	O personagem pode alterar 1 Ponto de Personagem ou 3 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 1 minuto.
2 Graduações:	O personagem pode alterar 2 Pontos de Personagem ou 6 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 2 minutos.
3 Graduações:	O personagem pode alterar 3 Pontos de Personagem ou 9 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 5 minutos.
4 Graduações:	O personagem pode alterar 4 Pontos de Personagem ou 12 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 10 minutos.
5 Graduações:	O personagem pode alterar 5 Pontos de Personagem ou 15 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 30 minutos.
6 Graduações:	O personagem pode alterar 6 Pontos de Personagem ou 18 Pontos de Defeito. A Metamorfose dura 1 hora.

(para mais ou para menos), mudança de cores (olhos, cabelos, pele), e mudanças físicas menores (formato das orelhas, traços faciais ou proporções do corpo).

A menos que o Mestre diga o contrário, os Pontos de Personagem adquiridos através da Metamorfose só podem ser usados para aumentar as Graduações dos seguintes Atributos: Adaptação, Armadura, Elasticidade, Braços Adicionais, Características, Vôo, Sentidos Aguçados, Insubstancialidade, Saltar, Arma Natural, Regeneração, Defesa Especial, Movimento Especial, Velocidade, Super-Força, Escavar Túneis e Deslocamento Aquático. Além disso, apenas os seguintes Defeitos podem ser modificados: Tamanho Desajeitado, Diminutivo, Ismo, Inepto na Defesa, Marcado, Pouco Vigoroso, Deficiência Física, Deficiência Sensorial e Inábil. A Metamorfose não serve para transformar as pessoas em pedra ou outras formas nas quais ficariam efetivamente imobilizadas. Para isso, use o Atributo Ataque Especial (página 43) com a Vantagem Incapacitante (página 46).

MIMETISMO

CUSTO: 7 ou 10 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Inteligência
PROGRESSÃO: Descritiva; veja abaixo.

Após obter sucesso num teste de Usar Poder: Perícia Mimetismo (CD 15 mais a Graduação do Atributo ou Perícia do alvo), o personagem é capaz de mimetizar temporariamente qualquer Atributo ou Perícia de um único personagem que esteja a seu alcance. A Graduação em Mimetismo equivale ao máximo em Graduações de Atributos que podem ser mimetizados (dobrado para determinar o valor máximo em Perícias). A Graduação de um Atributo/Perícia mimetizado só irá substituir a Graduação correspondente do personagem (se aplicável), se for superior a ela; a Graduação do Atributo/Perícia do personagem não pode diminuir através de Mimetismo, a menos que uma Restrição específica seja imposta.

Como alternativa, após obter sucesso no teste de Usar Poder: Perícia Mimetismo (CD igual ao Valor de Habilidade do alvo), o personagem será capaz de mimetizar temporariamente qualquer Valor de Habilidade de um único personagem que esteja a seu alcance.

Por 7 Pontos/Graduação, o personagem só consegue imitar um Atributo/Habilidade/Perícia por vez. Por 10 Pontos/Graduação, o personagem pode mimetizar simultaneamente quantos Atributos/Habilidades/Perícias desejar, respeitando as Graduações apropriadas (como descrito acima). Cada Atributo/ Habilidade/Perícia deve ser copiado separadamente, cada um exigindo um teste separado de Perícia.

1 GRADUAÇÃO:	O personagem pode mimetizar até 1 Graduação de Atributos ou 2 Graduações de Perícias, a uma distância de 4,5 metros e com duração de 5 turnos.
2 GRADUAÇÕES:	O personagem pode mimetizar até 2 Graduações de Atributos ou 4 Graduações de Perícias, a uma distância de 9 metros e com duração de 1 minuto.
3 GRADUAÇÕES:	O personagem pode mimetizar até 3 Graduações de Atributos ou 6 Graduações de Perícias, a uma distância de 13,5 metros e com duração de 2 minutos.
4 GRADUAÇÕES:	O personagem pode mimetizar até 4 Graduações de Atributos ou 8 Graduações de Perícias, a uma distância de 18 metros e com duração de 4 minutos.
5 GRADUAÇÕES:	O personagem pode mimetizar até 5 Graduações de Atributos ou 10 Graduações de Perícias, a uma distância de 22,5 metros e com duração de 8 minutos.
6 GRADUAÇÕES:	O personagem pode mimetizar até 6 Graduações de Atributos ou 12 Graduações de Perícias, a uma distância de 27 metros e com duração de 16 minutos.

MONSTRO DE ESTIMAÇÃO

CUSTO : 6 Pontos/Graduação
HABILIDADE RELEVANTE: Nenhuma
PROGRESSÃO: O personagem possui um ou mais monstros de estimação, construídos com 20 Pontos de Personagem mais 20/Graduação.

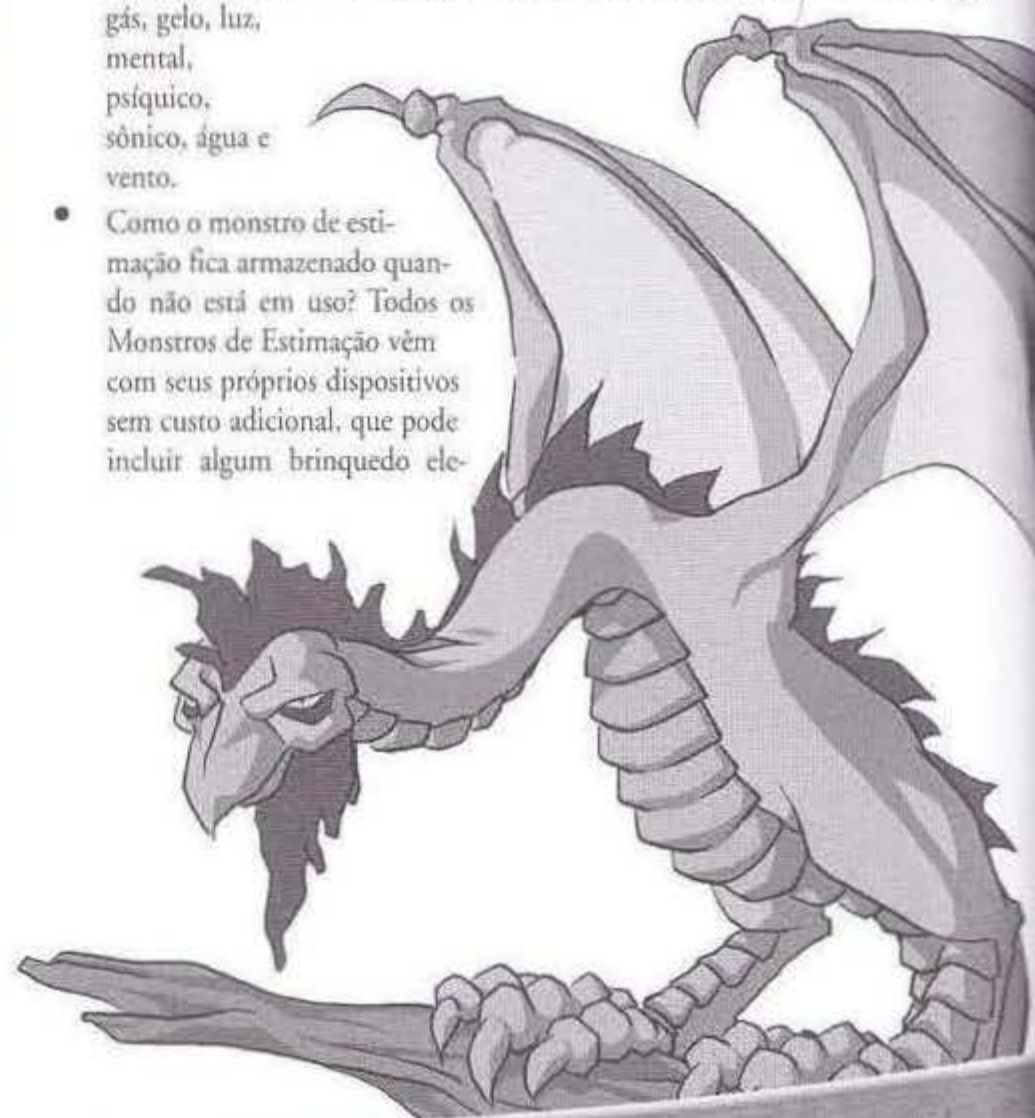
Um Monstro de Estimação é o amigo e serviçal perfeito, pronto para realizar praticamente qualquer tarefa que seu mestre ordenar. Diferente de um Servo (página 69), os Monstros de Estimação possuem poucos desejos além de agradar seu mestre e raramente desobedecem às suas ordens. Freqüentemente, os Monstros de Estimação se digladiam em combates para a glória de seus mestres, uma vez que desejam agradá-los (e também costumam ser mais poderosos que seus donos). Para outros tipos de companheiros, consulte o Atributo Servo (Página 69).

Um Monstro de Estimação funciona como um Aventureiro de 1º Nível (página 19) criado normalmente com seus próprios Valores de Habilidades, Atributos, Defeitos e Perícias, com a diferença de possuírem apenas 20 Pontos de Personagem Genéricos. Cada Graduação no Atributo Monstro de Estimação também concede ao jogador 20 Pontos de Personagem adicionais para distribuir em seu Monstro de Estimação (por exemplo, 40 Pontos com 1 Graduação, 60 com 2 Graduações, etc.). Os Monstros de Estimação não recebem Pontos de Experiência sozinhos e nunca avançam para uma classe superior ao 1º Nível. Apesar disso, o Monstro se torna mais poderoso à medida que seu dono aumenta suas Graduações no Atributo Monstro de Estimação e lhes fornece mais Pontos de Personagem (para que adquiram Talentos, Atributos, Perícias, etc.). O Monstro de Estimação não pode possuir o Atributo Monstro de Estimação, e alguns Defeitos relacionados a relacionamento não devem ser escolhidos devido ao papel natural que o monstro exerce como bicho de estimação do personagem. Assim, é inapropriado que um Monstro de Estimação possua os seguintes Defeitos: Dominado, Burocracia ou Relacionamento Significativo.

Se estiver criando mais de um monstro (para povoar um rancho ou fazenda de monstros), o personagem pode dividir seus Pontos de Monstros de Estimação entre eles da forma como achar melhor. Cada novo Monstro de Estimação é criado como se fosse um Aventureiro de 1º Nível com 20 Pontos de Personagem Genéricos. Se o Mestre deseja encorajar os jogadores a possuírem múltiplos Monstros de Estimação ao invés de apenas um, a Graduação da Progressão pode ser mudada de "+20 Pontos de Personagem/Graduação" para "+15 Pontos de Personagem/Graduação + 5 para cada Monstro de Estimação". Por exemplo, se um personagem com seis Monstros de Estimação aumentar suas Graduações nesse Atributo de 3 para 4, cada Monstro recebe +5 pontos adicionais, enquanto o jogador recebe mais 15 Pontos para dividir entre seus seis monstros da forma como achar melhor.

Além dos Pontos de Personagem recebidos, os jogadores devem considerar os cinco aspectos seguintes em relação aos monstros de estimação de seus personagens:

- Qual é seu nome? Certifique-se que seja um nome bonitinho.
- Qual a aparência de seu Monstro de Estimação? Certifique-se que pareça fofinho
- A que espécie ele pertence? Tipos comuns de espécies incluem: aquáticos, bestiais, pássaros, insetos, dragões/répteis, globos oculares, roedores, golens, metamorfos, limos, espíritos e vegetais.
- De qual força elemental os poderes de seu Monstro de Estimação provêem? Elementos comuns incluem: celestial, trevas, morte, terra, eletricidade, fogo, gás, gelo, luz, mental, psíquico, sônico, água e vento.
- Como o monstro de estimação fica armazenado quando não está em uso? Todos os Monstros de Estimação vêm com seus próprios dispositivos sem custo adicional, que pode incluir algum brinquedo ele-

trônico, uma bola mágica de bolso ou um dispositivo extra-dimensional. Quando necessário, o dono invoca seu Monstro de Estimação do dispositivo, em geral usando uma frase de comando.

Evolução dos Monstros de Estimação Usando Pontos de Experiência

Ao invés de aumentar o total de pontos de um Monstro de Estimação para refletir sua evolução, os jogadores e Mestres podem preferir que os monstros avancem como se fossem Aventureiros.

O Monstro de Estimação começa o jogo como se fosse um Aventureiro de 1º Nível e recebe Pontos de Experiência na mesma velocidade que o personagem. Se um personagem possuir múltiplos Monstros de Estimação, o XP recebido é dividido entre eles (distribuindo mais XP entre os monstros que participaram de mais ações ao longo da aventura).

Se o personagem aumentar sua Graduação no Atributo Monstro de Estimação, o Monstro recebe os pontos adicionais normalmente, a fim de refletir o poder adicional (e não a experiência). No entanto, ao usar esse método, os jogadores devem ignorar o "Monstro de Estimação +1" adquirido quando um personagem avança na classe Treinador de Monstros de Estimação. A progressão em XP obtida ao longo da aventura reflete a habilidade crescente dos monstros.

PERCEPÇÃO AGUÇADA

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: O personagem recebe +2 de bônus/Graduação para um teste específico de Habilidade ou Perícia.

O personagem possui um alto grau de percepção do ambiente à sua volta. Ele costuma se manter bastante alerta e recebe um bônus em testes de Habilidade e Perícia relevantes para reparar em coisas escondidas, como objetos, emboscadas ou qualquer outra coisa relacionada à sensibilidade sensorial. Os bônus de Percepção Aguçada são cumulativos com aqueles recebidos através de Sentidos Aguçados (página 69).

PODER SOBRE-HUMANO DESCONHECIDO

Custo: Variável
Habilidade Relevante: Variável
Progressão: Variável

Em algumas campanhas, os personagens podem não estar cientes de suas capacidades sobre-humanas até que elas se manifestam em um momento crucial. Para representar isso, o personagem pode distribuir alguns de seus Pontos no Atributo Poder Sobre-Humano Desconhecido quando estiver criando seu personagem. O jogador não adquire Graduações em um Atributo; simplesmente gasta uma certa quantidade de Pontos de Personagem. O Mestre então pega esses pontos e adiciona um bônus de 50% (arredondado para cima) e os usa para atribuir outros Atributos ao personagem. O Mestre não diz ao jogador quais Atributos foram adquiridos; eles serão revelados ao jogador (e ao personagem) à medida que o jogo prossegue e os poderes se manifestam. Encorajamos os Mestres a revelar os poderes dos personagens lentamente e conforme forem sendo apropriados à história da campanha. O Mestre nunca deve se sentir pressionado em contar aos jogadores quais são os Atributos desconhecidos de seus personagens até o momento certo.

PROJEÇÃO

Custo: 1–4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O personagem pode projetar ilusões capazes de enganar um ou mais sentidos. A Projeção não pode ser tocada, uma vez que ela não é substancial. Uma inspeção mais detalhada normalmente revelará a verdadeira natureza da Projeção, podendo fazê-la desaparecer (à escolha do Mestre). O Mestre poderá exigir um teste de resistência de Vontade (CD 10 mais o modificador de Sabedoria do projetor mais a graduação do projetor em Usar Poder: Projeção) para que um personagem possa "ver através" da ilusão.

Uma Projeção pode se limitar a um objeto ou uma entidade em particular, ou ser usada para recriar uma cena completa (como um aposento mobiliado ou uma multidão). Ela também pode ser lançada sobre uma pessoa existente, cena ou objeto a fim de fazê-la parecer diferente do que realmente é. Em geral, uma Projeção permanece estática, seja permanecendo no mesmo lugar ou (se criada sobre algo) movendo-se à medida que o objeto ou entidade-alvo se desloca. Para criar a aparência de estar agindo de forma independente (como a imagem projetada de uma pessoa que fala e se move sozinha), o personagem deve focar sua concentração na manipulação da Projeção e não conseguirá realizar outras ações.

Por 1 Ponto/Graduação, o personagem pode criar uma Projeção capaz de enganar um sentido, em geral a visão (o sentido deve ser determinado durante a criação do personagem). Por 2 Pontos/Graduação, a Projeção pode enganar dois sentidos (em geral visão e audição). Por 3 Pontos/Graduação, a projeção é capaz de enganar três sentidos. Por 4 Pontos/Graduação uma Projeção torna-se capaz de enganar todos os sentidos. No entanto, não importa o quão realista seja a Projeção, ela nunca será capaz de causar uma sensação física tão intensa a ponto de causar dor ou ferimentos. A imagem de um incêndio descontrolado pode parecer quente, sendo que o personagem pode realmente acreditar que está queimando, mas o fogo não pode causar nenhum dano real. Para criar uma Projeção capaz de ferir seus alvos, o personagem deve possuir o Atributo Ataque Especial (página 43) que permanece ligado ao Atributo Projeção através do Defeito Dependente.

Um personagem normalmente só é capaz de manter uma única Projeção por vez. A fim de sustentar múltiplas Projeções ao mesmo tempo, o personagem deve gastar 1 Ponto adicional para cada Projeção distinta que queira manter depois da primeira criada. Assim, um personagem com 3 Graduações em Projeção (um sentido, quatro projeções) teria que arcar com o custo de 6 Pontos: três pontos por se tratar de uma projeção com 3 Graduações (um sentido) e mais três pontos para conseguir manter quatro Projeções de uma vez. O Mestre pode supor que o grupo de objetos ou entidades (um aposento mobiliado, um enxame de insetos ou uma horda de guerreiros) estejam próximos o suficientes para contarem como uma única Projeção. Se um personagem já estiver mantendo seu número máximo de Projeções e deseja criar uma outra, em primeiro lugar é necessário desfazer uma Projeção existente.

Para que o personagem crie uma Projeção convincente de algo complexo, o Mestre pode exigir um teste de Usar Poder: Perícia Projeção contra a CD apropriada. O Mestre pode ajustar a CD dependendo de quão familiar ou desconhecida a cena simulada é para o personagem. O Mestre ainda pode conceder ao personagem +1 de bônus para cada Graduação que ele possua além da

Graduação mínima necessária para criar a projeção. Por exemplo, se um personagem com 5 Graduações em Projeção decidir criar uma projeção simples, do tamanho de um ser humano (para o que precisaria apenas de 1 Graduação), é possível aplicar +4 de bônus. Se o teste falhar, a Projeção do personagem poderá apresentar alguma falha inesperada que talvez passe desapercebida pelo personagem até que alguém lhe aponte o problema.

1 Graduação:	O personagem é capaz de criar pequenas ilusões, do tamanho aproximado de uma única pessoa.
2 Graduações:	O personagem é capaz de criar ilusões médias, grandes o suficiente para preencher um aposento ou para criar um objeto grande como um carro ou elefante.
3 Graduações:	O personagem é capaz de criar ilusões grandes, suficientes para cobrir a área de uma casa.
4 Graduações:	O personagem é capaz de criar ilusões muito grandes, capazes de cobrir toda uma vizinhança (algumas centenas de metros quadrados).
5 Graduações:	O personagem é capaz de criar ilusões gigantescas, capazes de cobrir uma área do tamanho de uma aldeia.
6 Graduações:	O personagem é capaz de criar ilusões extraordinárias, capazes de cobrir uma área do tamanho de uma cidade.

PROTEÇÃO ESPIRITUAL

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: A Proteção Espiritual do personagem causa 1d8 de dano/Graduação; os alvos sofrem −1 de redutor nos testes de resistência de Vontade/Graduação.

O personagem com este Atributo é capaz de criar potentes áreas de proteção contra demônios, fantasmas ou outras entidades sobrenaturais. Isto pode ser possível apenas em um lugar sagrado como um santuário, templo ou igreja (a critério do Mestre). Uma entidade sobrenatural não pode passar através de uma entrada, janela ou outro portal que possua a proteção, a menos que a entidade faça um grande esforço (gastando 5 Pontos de Energia por Graduação da Proteção e obtendo sucesso num teste de resistência de Vontade [CD 15 + a Graduação da Proteção]). Tentativas sucessivas são possíveis enquanto a criatura possuir Pontos de Energia para gastar. Se a entidade for capaz de atravessar a proteção, esta poderá se transformar em chamas ou desaparecer, uma vez que seu poder foi superado pelo invasor.

Se uma entidade for atingida por uma Proteção Espiritual (o que requer um sucesso na jogada de ataque), sofrerá 1d8 de dano por Graduação da Proteção para cada turno em que a proteção mantenha contato com ela. Se a Proteção Espiritual for colocada em uma pessoa que esteja possuída ou sob a influência do Controle Mental de alguma entidade sobrenatural, o personagem controlado recebe uma chance de escapar (consulte Controle da Mente, página 53).

REENCARNAÇÃO

Custo: 2 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Se o personagem for destruído, parte de sua essência ainda poderá ter sobrevivido. Isto pode ocorrer de forma espiritual ou digital, ou através de algo que precise ser recolhido do corpo. Um robô cuja memória possa ser copiada ou transferida, uma criatura que deixe um ovo em seu corpo após a morte, ou um monstro morto-vivo que irá se recompor em questão de alguns minutos, horas, dias ou semanas depois de estar aparentemente morto são todos exemplos apropriados. Se esses restos do personagem puderem ser salvos ou recuperados, em alguns dias ou semanas, com os devidos cuidados, ele irá desenvolver um novo corpo similar ao original. Um personagem reencarnado em geral começa com 1 Ponto de Vida.

Existem algumas formas de se prevenir a Reencarnação. Isto pode ser uma tarefa simples como queimar, explodir ou desmembrar um corpo, ou obscura como um ritual especial. Por 2 Pontos/Graduação, a Reencarnação é fácil de ser impedida; por 4 Pontos/Graduação ela se torna difícil de deter. O Mestre e o jogador devem trabalhar juntos nos parâmetros que envolvem a prevenção do renascimento.

1 Graduação:	A Reencarnação ocorre em algumas semanas.
2 Graduações:	A Reencarnação ocorre em alguns dias.
3 Graduações:	A Reencarnação ocorre em um dia.
4 Graduações:	A Reencarnação ocorre em algumas horas.
5 Graduações:	A Reencarnação ocorre em uma hora.
6 Graduações:	A Reencarnação ocorre em alguns minutos.

REGENERAÇÃO

Custo: 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O personagem é capaz de regenerar 1 Ponto de Vida/Graduação por turno.

Os personagens com este Atributo curam automaticamente seus ferimentos, quer estejam acordados, adormecidos ou inconscientes. Os Pontos de Vida do personagem não podem ultrapassar o total original. Com Graduações maiores de Regeneração, o corpo do personagem irá reviver sozinho se estiver "clinicamente morto", mas não em caso de morte cerebral, (3 ou mais Graduações), reparar traumas maciços tais como a perda de membros ou órgãos (4 ou mais Graduações), ou restaurar um personagem que tenha sido retalhado em vários pedaços (6 ou mais Graduações). No entanto, o corpo não será capaz de se reparar caso tenha sido explodido em pedaços ou desintegrado.

REVIGORAR

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: Em condições específicas, o personagem é capaz de recuperar 5 Pontos de Vida ou de Energia/Graduação.

Os personagens com esse Atributo podem concentrar seu fluxo de adrenalina e suas reservas internas para restaurar Pontos de Vida ou Pontos de Energia perdidos. A ação de Revigorar só pode ocorrer em circunstâncias específicas (como uma multidão atrás de um lutador, um som que desperte uma certa memória, a presença de um mestre ou um cavaleiro atraente inspirando uma garota mágica) que podem ocorrer apenas uma vez por cena. O Mestre e o jogador devem trabalhar juntos a fim de determinar quando o Atributo é ativado. Revigorar necessita de um turno de combate durante o qual o personagem só poderá esquivar ou evitar os ataques. Tanto os Pontos de Vida quanto os Pontos de Energia não podem ser elevados acima de seu máximo.

RIQUEZA

Custo: 3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O personagem possui uma estabilidade financeira ("líquidez") maior do que as pessoas normais. Isso permitirá que consiga adquirir itens disponíveis comercialmente com mais facilidade, suborne ou contrate pessoas. Note que empregados que sejam extremamente leais ao personagem ainda devem ser adquiridos usando-se os Atributos Bajuladores ou Servos. O personagem pode

1 Graduação:	O personagem tem uma vida confortável. Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$ 500.000,00.
2 Graduações:	O personagem é abastado. Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$ 1.000.000,00.
3 Graduações:	O personagem é rico. Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$ 10 milhões.
4 Graduações:	O personagem é muito rico. Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$ 100 milhões.
5 Graduações:	O personagem é. incrivelmente rico Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$1 bilhão.
6 Graduações:	O personagem é bilionário. Em um jogo ambientado nos dias atuais, seus bens totalizariam US$ 10 bilhões.

possuir bens duráveis (como imóveis e propriedades) que estejam de acordo com sua riqueza. Para ter acesso a coisas difíceis de se conseguir sem uma licença especial ou que sejam ilegais, o personagem ainda precisará adquirir os Atributos: Vínculo com Organização, Dono de um Robozão ou Equipamento Pessoal.

SALTAR

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Força
Progressão: O personagem adiciona 20 à sua perícia Saltar para cada Graduação.

Com este Atributo, o personagem é capaz de realizar saltos verticais muito altos, sem a necessidade de ajuda (porém é incapaz de voar). Essa habilidade é bastante apropriada para lutadores de artes marciais de anime, raças inumanas habilidosas em saltos, como um povo-gato, e para robôs e trajes de combate ágeis e equipados com jatos para salto.

Consulte Saltar (página 120) no Capítulo 12: Combate para regras adicionais.

SAÚDE DE FERRO

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: Os Pontos de Vida do personagem aumentam em 1d8/Graduação (mais o modificador de Constituição).

Possuir esse Atributo aumenta os Pontos de Vida do personagem, permitindo que ele suporte mais dano durante o combate. Consulte a página 97 do Passo 10: Determinando os Valores Calculados para maiores informações a respeito de Pontos de Vida. Note que personagens com valores elevados de Constituição podem ser muito saudáveis, mesmo sem possuir esse Atributo. Um personagem com o Atributo Saúde de Ferro não pode adquirir o Defeito Pouco Vigoroso (página 94).

SENTIDOS AGUÇADOS

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: O personagem adquire um sentido ou técnica aguçado/Graduação.

Um personagem com Sentidos Aguçados possui um ou mais sentidos que foram aprimorados a uma capacidade sobre-humana de precisão. Isto pode representar uma melhoria sobrenatural de um sentido específico devido ao treinamento (como o senso de tato de uma pessoa cega), ou a ampliação dos sentidos de um personagem desenvolvida através de técnicas paranormais ou tecnológicas. Além disso, Graduações mais altas de Sentidos Aguçados podem refletir também a capacidade de alguns sensores construídos em certas espaçonaves ou outros veículos militares e comerciais. Para cada Graduação do Atributo Sentidos Aguçados, o personagem irá adquirir um sentido aguçado (Tipo I), uma técnica sensorial (Tipo II) ou uma combinação de sentidos do Tipo I e do Tipo II. O personagem deve obter sucesso num teste de Sabedoria ou da Perícia relevante contra a CD apropriada para detectar e localizar um alvo específico em uma grande área (por exemplo, escutar uma conversa específica através do barulho de fundo de uma cidade).

Tipo I

Um dos cinco sentidos do personagem (audição, olfato, visão, paladar ou tato) é ampliado, e pode operar em uma área que compreenda vários quarteirões de uma cidade. Um personagem pode escolher o mesmo sentido duas vezes, o que duplica o seu efeito e amplia sua área de alcance. Um personagem usando um Sentido Aguçado recebe +4 de bônus (+8 se o sentido foi adquirido duas vezes) nos testes de Habilidades e Perícias relevantes ao uso desse sentido para perceber coisas que um ser humano normal deixaria passar desapercebidas.

Tipo II

O personagem possui uma técnica em um Sentido Aguçado, que o estende além da capacidade humana. Exemplos de técnicas incluem: visão noturna, detecção de correntes elétricas, infravisão, detecção de campos magnéticos, visão microscópica, sentido de radar, recepção de rádio, detecção sonar, audição ultra-sônica, ultravisão, detecção de vibrações, visão de raio X. A maioria das técnicas só funciona em distâncias curtas, geralmente exigindo uma linha de visão.

O Atributo Percepção Aguçada (página 67) permite um aprimoramento menor de todos os sentidos do personagem.

SERVO

Custo: 2 ou 5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Nenhuma
Progressão: O Servo é construído com 10 Pontos de Personagem mais 10 Pontos/Graduação.

O Personagem possui um servo ou entidade companheira, que pode ser um familiar, um animal de estimação, um colega ou um guarda costas. Exemplos de Servos podem incluir: o animal falante de uma Garota Mágica, um robô de estimação, o aprendiz de um Feiticeiro, um lobo feroz, um demônio ou fantasma aprisionado, o gato familiar de um mago ou os servos escravizados de um vampiro. Para um monstro de estimação, mais poderoso (geralmente ligado a combates em arenas) consulte o Atributo Monstro de Estimação (página 66). Os Servos são PdMs controlados pelo Mestre, geralmente trabalhando de acordo com os interesses do personagem. Independente disso, eles devem possuir suas próprias personalidades, podendo inclusive se meter em problemas sozinhos.

Assume-se que um Servo estará por perto "o tempo todo". Para criar um servo que o personagem possa invocar por um curto período de tempo, adquira esse Atributo como um Poder Mágico (veja Magia, página 64). Isto resultará em um servo que permanecerá por perto enquanto o personagem gastar Pontos de Energia para mantê-lo.

Este Atributo custa 2 Pontos/Graduação se o personagem estiver limitado a um servo em particular. Se o personagem for capaz de dispensar o Servo e substituí-lo por outro diferente entre as aventuras, ou durante a aventura, com um certo esforço (a cargo do Mestre, como por exemplo, lançar uma nova magia de invocação ou treinar um novo animal), então o Atributo custará 5 Pontos/Graduação. O personagem pode escolher esse Atributo diversas vezes para possuir vários Servos.

Um Servo é um Aventureiro de 1º Nível (página 19), criado com Valores próprios de Habilidades, Atributos, Defeitos e Perícias, porém com apenas 10 Pontos de Personagem Genéricos. Cada Graduação do Atributo Servo também concede ao jogador 10 Pontos de Personagem adicionais para acrescentar ao seu Servo (por exemplo, 20 pontos com 1 Graduação, 30 Pontos com 2 Graduações, etc.). O Servo não pode possuir os Atributos Servo e Dono de um Robozão, assim como alguns Defeitos relacionados a relacionamento, devido ao seu papel natural como Servo do personagem. Assim, não é apropriado para um Servo possuir os seguintes Defeitos: Dominado, Burocracia ou Relacionamento Significativo.

SEXTO SENTIDO

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: O personagem adquire um Sexto Sentido/Graduação.

Alguns personagens possuem a habilidade de detectar coisas que não podem ser percebidas com os sentidos normais ou com sensores tecnológicos, enquanto que outros possuem afinidade com certos objetos ou pessoas. O Sexto Sentido é tipicamente representado por uma habilidade mágica ou psíquica, mas também pode refletir sentidos aguçados, treinamento ou até mesmo uma intervenção divina.

O personagem pode sentir uma categoria particular de fenômeno por Graduação. O jogador deve definir essa categoria com a aprovação do Mestre (Sexto Sentido é uma habilidade em grande parte definida pelo Mestre). Como diretriz, o personagem será avisado automaticamente sempre que algo que possa ser captado por seu Sexto Sentido esteja próximo a ele (uma área com aproximadamente 6 metros de raio). O Mestre deve exigir um Teste de Sabedoria para que isso aconteça, com modificadores de dificuldade dependendo da força da fonte de qualquer emanação que o personagem seja capaz de sentir. Em alguns casos, o Mestre pode permitir uma detecção a distâncias maiores caso a fonte seja muito forte. O Mestre deve aplicar um bônus (+2 de modificador ou mais) caso o personagem esteja tocando a fonte.

Um personagem que se concentre especificamente no uso de seu Sexto Sentido poderá obter informações mais precisas com um teste bem sucedido de Sabedoria. O conteúdo exato da informação fica a cargo do Mestre. Se o jogador obtiver sucesso, o Mestre pode fornecer ao personagem algumas pistas adicionais sobre a fonte, tais como "a magia está vindo daqueles prédios ali" ou "você sente que a presença maligna parece alienígena... e está faminta". Se o teste falhar, o personagem não receberá nenhuma informação adicional, a menos que algo aconteça, como um fenômeno se tornando mais forte ou se aproximando muito. O Mestre deve sempre tentar usar o Sexto Sentido para plantar pistas que tornem a história mais interessante, e não para acelerar o processo de descoberta dos mistérios da trama.

Exemplo de fenômenos para os quais o personagem pode ser sensitivo incluem: criaturas astrais/etéreas, perigo, Dimensões Portáteis, eletricidade, elementos, emoções, mal, ilusões, dinâmicas interpessoais, Locais de Poder, psíquicos, espirituais, telepatia, verdade, honestidade ou o uso de um Atributo ou Defeito em particular.

Pré-Cognição e Pós-Cognição

Como alternativa, o Sexo Sentido pode ser adquirido para representar a pré-cognição e pós-cognição (a habilidade de acessar imagens de eventos passados e futuros). No entanto, esta opção conta como um Atributo definido pelo Mestre, o que permite que ele regule os limites de sua aplicação e sua atuação na campanha. Para a pré-cognição e a pós-cognição, a Graduação do Atributo reflete o tempo máximo de diferença entre a situação presente e o evento passado/futuro percebido (quanto maior a Graduação, maior será a diferença de tempo). Personagens com Graduações baixas só serão capazes de perceber eventos que ocorreram em um intervalo de alguns minutos ou horas do tempo presente; personagens com Graduações altas poderão estender esse tempo para centenas e até mesmo milhares de anos.

SUPER-FORÇA

Custo:	4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Força
Progressão:	A Força do personagem aumenta em 8 Pontos/ Graduação.

Enquanto [Habilidade] Ampliada (consulte a página 62) permite que o jogador aumente os Valores de Habilidades de seu personagem, de certa forma isso é limitador para Mechas e personagens super-fortes. Heróis de anime e monstros gigantes são famosos por possuírem uma força muito além dos limites mortais. Tais personagens possuem o Atributo Super-Força.

TELECINÉSIA

Custo:	1 ou 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante:	Inteligência
Progressão:	Descritiva: veja abaixo.

O personagem é capaz de se concentrar em um objeto e movê-lo sem a necessidade de tocá-lo fisicamente. A Telecinésia pode representar habilidades psíquicas, magia ou alguma forma de raio trator. Os personagens com a habilidade de controlar misticamente um determinado tipo de elemento (Terra, Água, etc.) também podem usar a Telecinésia para representar suas habilidades específicas.

Um personagem usando Telecinésia pode erguer objetos ou grupos de objetos adjacentes e movê-los com seu deslocamento (9 metros/turno) ou manipulá-los com a destreza de uma mão humana. A Telecinésia funciona com força total a distâncias pequenas (algo em torno de 4,5 m). A força efetiva diminui em uma Graduação para distâncias curtas (15 m) e em duas Graduações para distâncias medianas (150 m). O Alcance deve ser multiplicado por 1.000 no espaço. O peso que um personagem consegue erguer irá depender de sua Graduação, bem como de sua perícia manual.

O personagem também pode erguer um objeto (ou grupo de objetos) e arremessá-los contra outra pessoa, funcionando como uma arma de arremesso de curto alcance. O peso que a Telecinésia é capaz de erguer é reduzido por um fator de 10 ao se arremessar um objeto com força suficiente para infligir dano. Por exemplo, um personagem com 5 Graduações é capaz de erguer 10 toneladas, mas só será capaz de arremessar objetos que pesem menos de 1 tonelada. Este arremesso é tratado como um ataque normal, e portanto pode ser evitado com um teste bem sucedido de defesa. O dano dependerá do peso do objeto arremessado: 1d4 para um objeto de 1 kg, 1d8 para um objeto pesando até 10 kg, 2d8 para objetos até 100 kg, 3d8 para objetos até uma tonelada e assim por diante. O mesmo dano se aplica ao objeto que está sendo arremessado. Se a Telecinésia for usada diretamente para esmagar ou espremer o alvo, o dano será equivalente a 2 Pontos/Graduação.

Um personagem que use Telecinésia para agarrar outra pessoa e arremessá-la usa o mesmo procedimento, mas precisa obter sucesso num teste de Usar Poder: Perícia Telecinésia (CD igual à jogada defensiva do alvo). Arremessar um oponente de forma precisa, de modo que ele atinja outro alvo, requer uma jogada de ataque bem sucedida. Se estiver tentando desarmar um personagem com o uso da Telecinésia, deve ser permitido ao alvo um teste de Força (CD 10 + 1 para cada Graduação de Telecinésia) a fim de manter sua arma. Se um personagem desejar voar a uma velocidade acima de 9 metros/turno, precisará do Atributo Vôo (página 74) em vez de Telecinésia.

A Telecinésia comum (capaz de erguer qualquer coisa física, mas não formas de energia) custa 4 Pontos/Graduação. Ao custo de apenas 2 Pontos/Graduação, o personagem pode possuir uma Telecinésia mais restrita. Isso limita o personagem a mover (ou moldar) telecineticamente um tipo particular de matéria. Alguns exemplos são fornecidos abaixo.

• Água

O personagem é capaz de erguer e mover água. Um metro cúbico de água pesa em torno de 1.000 kg (quase uma tonelada). Um galão de água pesa por volta de 4 Kg.

• Ar

O personagem pode mover apenas ar (ou outros gases). Um metro cúbico de ar pesa aproximadamente 1 kg. Ar suficiente para preencher um aposento com 3 × 3 × 3 metros pesa em torno de 37 kg.

• Fogo

O personagem pode apenas afetar as chamas de um fogo já existente, ou pode criá-lo com o uso de sua mente (à escolha do Mestre). Uma vez que o fogo não possui massa, a Graduação indica o tamanho das chamas que podem ser controladas e manipuladas: de chamas pequenas com 1 Graduação (como uma vela ou um fósforo) até chamas infernais cobrindo vários quarteirões de uma cidade com 6 Graduações.

• Metal

A Telecinésia do personagem funciona apenas com metais. Essa limitação pode ser mística ou representar que o poder do personagem na verdade é baseado no magnetismo. Um metro cúbico de aço pesa em torno de 8 toneladas.

• Madeira

O poder do personagem funciona apenas em madeira (viva ou morta). Esta habilidade geralmente é de natureza mística e bastante comum para os sacerdotes da natureza e espíritos. Um metro cúbico de madeira pesa menos de uma tonelada.

• Terra

O personagem é capaz de mover apenas terra, rochas, pedras, areia, etc. Ele não consegue afetar metais tratados. Um metro cúbico de terra compactada pesa em torno de 2 toneladas. A mesma massa de concreto pesa cerca de 2,5 toneladas, enquanto que um metro cúbico de granito sólido pesa por volta de 2,7 toneladas.

1 Graduação:	O personagem é capaz de erguer até 1 kg.
2 Graduações:	O personagem é capaz de erguer até 10 kg.
3 Graduações:	O personagem é capaz de erguer até 100 kg (uma pessoa).
4 Graduações:	O personagem é capaz de erguer até 1 ton (um carro).
5 Graduações:	O personagem é capaz de erguer até 10 ton (um caminhão grande).
6 Graduações:	O personagem é capaz de erguer até 100 tons (uma espaçonave ou casa pequena).

TELEPATIA

Custo: 1–3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Telepatia é a habilidade psíquica clássica, e personagens de anime com PES com freqüência irão possuí-la. Algumas versões da Telepatia podem representar outras capacidades mágicas; por exemplo, demônios capazes de tentar suas vítimas em geral possuem Telepatia.

A Telepatia custa 1 Ponto/Graduação caso seu uso seja bastante restrito (por exemplo, só funcionando para "caninos" ou "apenas em amigos mais próximos"). Custará 2 Pontos/Graduação se sua utilização for pouco restrita (como "apenas com humanos" ou "apenas com feras"). Por fim, custará 3 Pontos/Graduação se o uso for universal.

Esse Atributo permite que um personagem leia e transmita pensamentos, e em Graduações mais altas, efetivamente "invada" a mente de uma pessoa, investigando suas memórias ou alterando seus pensamentos. A Telepatia em geral só funciona se o alvo estiver à vista ou puder ser percebido de alguma forma (tocado, ouvido, etc.). Se o alvo estiver além da percepção ordinária, será impossível uma invasão mental, enquanto que transmitir pensamentos, ler pensamentos superficiais ou compartilhar das impressões sensoriais de alguém só será possível se o alvo em particular for alguém muito próximo do telepata, como um parente, irmão, colega de trabalho de longa data, amigo próximo ou amante.

O alvo não será capaz de detectar um telepata lendo sua mente ou compartilhando impressões sensoriais, a menos que possua o Atributo Telepatia ou Escudo Mental de uma Graduação equivalente ou superior. Nesse caso, poderá optar por bloquear o telepata (ou tentar bloquear, no caso do Escudo Mental), fazendo com que a única forma de acesso à sua mente seja através de uma invasão mental. Um alvo sempre perceberá uma invasão mental (apesar de um não-telepata poder não entender exatamente o que está acontecendo). Consulte as regras para Combate Mental (página 124) no Capítulo 12: Combate para mais detalhes a respeito de invasões mentais.

1 Graduação:	Ao se concentrar, o personagem consegue usar sua leitura mental para captar pensamentos superficiais "altos" de um alvo em particular. Por pensamento "alto" entende-se algo em que o alvo esteja pensando muito ou que possua um conteúdo emocional muito forte. O personagem também é capaz de transmitir um sentimento simples, como "medo" ou "amor", para outra pessoa.
2 Graduações:	Ao se concentrar, o personagem consegue usar sua leitura mental para captar um pensamento superficial mundano de um determinado alvo. O personagem só será capaz de ler o que aquela pessoa está pensando naquele momento. Dois telepatas podem se comunicar na mesma velocidade de um diálogo ao ler os pensamentos um do outro. O personagem também é capaz de transmitir uma palavra, uma imagem simples ou um conceito simples (como "flor" ou o rosto de uma pessoa) para um não-telepata no qual se concentre. É necessário uma rodada completa de concentração para conseguir enviar um conceito, o que torna a comunicação entre telepatas e não-telepatas bastante lenta.
3 Graduações:	Ao se concentrar, o personagem é capaz de captar os pensamentos superficiais e as impressões sensoriais de um alvo (i.e., ver através dos olhos do alvo, sentir o que ele está sentindo, etc.). O personagem pode, se desejar, editar alguns sentidos da forma como desejar. Além disso, o personagem pode se concentrar em ler pensamentos superficiais "altos" de 2–6 pessoas. O personagem é capaz de transmitir sons sub-vocalizados para um único não-telepata na velocidade de um diálogo normal, ou enviar uma única palavra ou imagem poderosa para 2–6 pessoas.
4 Graduações:	O personagem possui as mesmas capacidades que com 3 Graduações de Telepatia. Além disso, é capaz de invadir a mente de outra pessoa. Isto conta como um ataque, e se o alvo não estiver ciente ou resistir ao procedimento, o personagem travará um Combate Mental com ele (consulte a página 123). Se o alvo permitir ou perder o confronto mental, o telepata pode investigar sua mente em busca das informações que precise. O personagem também será capaz de ler instintivamente os pensamentos "altos" de qualquer um que toque (a menos que esteja deliberadamente inibindo essa habilidade), sem precisar se concentrar. O personagem pode transmitir pensamentos na velocidade de um diálogo para 2–6 pessoas ao mesmo tempo.
5 Graduações:	O personagem possui as mesmas capacidades que com 4 Graduações de Telepatia, exceto por ser capaz de ler os pensamentos "altos" de qualquer um que esteja nas proximidades sem precisar se concentrar, a menos que esteja deliberadamente inibindo essa habilidade. Uma invasão mental bem sucedida pode até mesmo investigar memórias que o alvo não mais recorde de forma consciente. O personagem é capaz de transmitir pensamentos na velocidade de um diálogo para 7–20 pessoas ao mesmo tempo.
6 Graduações:	O personagem possui as mesmas capacidades que com 5 Graduações de Telepatia. Ele pode ler automaticamente os pensamentos superficiais de todos nas proximidades e compartilhar das experiências sensórias de qualquer um que esteja tocando, a menos que esteja deliberadamente inibindo essa habilidade. O personagem é capaz de transmitir pensamentos na velocidade de um diálogo para 21–50 pessoas ao mesmo tempo. Se o personagem for bem sucedido em uma invasão mental, não só poderá investigar memórias, mas também alterá-las, deletando memórias existentes ou implantando memórias falsas.

TELETRANSPORTE

Custo: 5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

O teletransporte permite que o personagem se transporte instantaneamente de um lugar para o outro, sem cruzar o espaço intermediário. É uma habilidade comum para personagens psíquicos de anime e nada incomum para feiticeiros e vários super-humanos.

O teletransporte só é possível se o personagem já visitou alguma vez o local de destino ou possa vê-lo ou senti-lo claramente (possivelmente com o uso dos Atributos Sentidos Aguçados ou Sexto Sentido). O Mestre pode permitir que os personagens se teletransportem para destinos desconhecidos (como "100 metros para cima" ou "para o outro lado da porta"), cobrando talvez 1 ou 2 Pontos de Personagem adicionais. Teletransportar-se acidentalmente para o interior de um objeto sólido poderá ser fatal ou apenas causar uma falha no teletransporte, de acordo com a preferência do Mestre. O personagem pode carregar qualquer coisa que carregaria normalmente quando se teletransportar.

O Teletransporte é uma forma de se viajar muito mais rápida do que qualquer outra (Vôo, Vôo Espacial, etc.). No entanto, costuma ser arriscado. Um teste de Usar Poder: Perícia Teletransporte (CD 15) é necessário para teletransportes além da distância "segura". Uma falha significa que o personagem acaba no lugar errado (à escolha do Mestre) e que seu poder "desliga" ou "falha" por algumas horas ou dias.

Quando o Teleporte for adquirido pela primeira vez, o Mestre pode pedir ao jogador que decida se o deslocamento (velocidade e direção) é conservado durante a viagem. Como alternativa, o personagem pode adaptar a velocidade a cada Teleporte individualmente. Em muitas campanhas os efeitos da velocidade serão simplesmente ignorados.

1 Graduação:	A distância máxima de Teletransporte é de 1.500 m, enquanto que a distância segura é de 9 metros.
2 Graduações:	A distância máxima de Teletransporte é de 15 km, enquanto que a distância segura é de 90 metros
3 Graduações:	A distância máxima de Teletransporte é de 1.500 km, enquanto que a distância segura é de 1.500 m.
4 Graduações:	A distância máxima de Teletransporte é de 15.000 km, enquanto que a distância segura é de 15 km.
5 Graduações:	A distância máxima de Teletransporte é de 150.000 km, enquanto que a distância segura é de 150 km.
6 Graduações:	A distância máxima de Teletransporte é de 1.500.000 Km, enquanto que a distância segura é de 1.500 km.

TRANSMUTAÇÃO

Custo: 3-5 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo permite que o personagem transforme um objeto inanimado (ou conjunto de objetos conectados) em outro objeto, podendo até mesmo criar um objeto do nada. A Transmutação custa 5 Pontos/Graduação se o personagem for capaz de transmutar qualquer objeto em outro (dentro dos limites de sua Graduação). Custará 4 Pontos/Graduação se for possível transmutar o objeto de e para apenas uma classe específica de objetos tais como "metais", "armas", "roupas" ou "comida". Também custará 4 Pontos/Graduação se o personagem só conseguir transmutar o objeto para outro de massa similar; os tipos de objetos, nesse caso, ficam irrestritos. O custo será de 3 Pontos/Graduação se o personagem estiver limitado a uma categoria específica e massa similar, tais como "roupas comuns para um uniforme de batalha", "chumbo em ouro" ou "comida estragada para comida boa". Finalmente, se o personagem for capaz de criar objetos apenas em uma das categorias acima, mas não for capaz de transmutar um objeto em outro, o custo é reduzido em 1 Ponto/Graduação. O Mestre poderá restringir quaisquer categorias que considere muito amplas ou poderosas.

O personagem não é capaz de transmutar materiais em novos objetos que estejam além da experiência do personagem. O personagem pode transmutar uma arma em um livro, uma pintura ou uma fita de vídeo, porém seu conteúdo deve ser algo que lhe seja familiar. Da mesma forma, um personagem que não tem familiaridade com informática não é capaz de transmutar uma televisão em um computador usando Transmutação. O Mestre, se desejar, pode exigir um teste de Inteligência (ou de uma Perícia relevante) se o personagem tentar uma transmutação particularmente complexa. Uma falha poderá indicar que o novo objeto não funciona adequadamente; isto é particularmente aplicável para a criação de dispositivos tecnológicos complexos. A menos que o Mestre decida o contrário, Transmutação só é capaz de criar objetos que possam ser classificados como Equipamentos Pessoais; ela não é capaz de criar Itens de Poder. Ao tentar transmutar um Item de Poder, o personagem sofre -2 de penalidade em seu Teste de Inteligência para cada Graduação do Item de Poder.

1 Graduação:	Consegue transmutar objetos em outros similares desde que a massa permaneça aproximadamente a mesma. Por exemplo, poderia transmutar uma TV em um videocassete, um terno em um vestido, ou tornar comida estragada boa para ser consumida. A eficácia do poder é limitada a transmutar itens em itens mundanos de Equipamento Pessoal.
2 Graduações:	Idêntico a 1 Graduação, mas se estende a itens de Equipamento Pessoal menores.
3 Graduações:	Idêntico a 2 Graduações, mas se estende a itens de Equipamento Pessoal maiores.
4 Graduações:	Idêntico a 3 Graduações, mas o personagem consegue transformar objetos diversos que possuam uma ligação muito tênue. Por exemplo, pode transformar um relógio de metal em uma arma (pois ambos são compostos de metal) ou um pedaço de carvão em um diamante (ambos são carbono), mas não um par de botas em uma arma ou chumbo em ouro (elementos diferentes).
5 Graduações:	Idêntico a 3 Graduações, mas o personagem consegue transformar objetos que nÃo são relacionados, desde que possuam aproximadamente a mesma massa. Por exemplo, poderia transformar um pedaço de carvão numa coroa de ouro.
6 Graduações:	Idêntico a 3 Graduações, mas o personagem consegue transformar objetos sem relação ou com pesos relativos drasticamente diferentes (até 100 vezes maior/menor). Por exemplo, poderia transformar uma abóbora numa carruagem.

TREINAR MONSTRINHOS

Custo: 1 Ponto/Graduação
Habilidade Relevante: Sabedoria
Progressão: O personagem ganha uma técnica de treinador/Graduação.

Um personagem com o Atributo Treinar Monstrinhos é experiente nas artes e ciências de instruir um monstro de estimação e ensiná-lo a lutar. Através de um lento aprendizado, na maior parte das vezes para os animais, o treinador aprende a controlar efetivamente suas criaturas em batalha e a cuidar de suas necessidades diárias. Apenas personagens com o Atributo Monstro de Estimação podem adquirir o Atributo Treinar Monstrinhos. Cada Graduação deste Atributo fornece ao treinador uma técnica.

• Alimentar Monstros

O personagem sabe exatamente como alimentar seu monstro para que ele tenha uma dieta balanceada. Contanto que o personagem possa supervisionar a nutrição de seu monstro (o que leva meia hora por criatura, por dia), os monstros permanecerão saudáveis e felizes. Eles não irão adoecer e recuperarão Pontos de Energia e Pontos de Vida duas vezes mais rápido que o normal. O Mestre pode exigir que os personagens devotem algum tempo procurando comidas especiais, vitaminas e ingredientes.

• Analisar Monstro

O personagem pode identificar todas as espécies conhecidas de monstros de estimação. Ele também recebe +2 de bônus nos testes de Inteligência (CD 20-25) necessários para se identificar tipos raros ou novas evoluções de espécies [illegible] existentes. Ele será capaz de estimar o Bônus Base de Ataque, Pontos de Vida restantes e a associação elemental pelo seu tamanho, espécie, atitude, saúde aparente e mesmo pela postura, sem chegar a vê-lo lutar.

• Brado de Guerra

O personagem conseguiu dominar a odiosa técnica de criar brados de guerra em rimas. Se entoado ao alcance dos ouvidos do treinador oponente logo antes do duelo, ele encherá o treinador que o está emitindo com orgulho, enquanto ao mesmo tempo revolta, entedia e/ou irrita o inimigo. O treinador adversário perde 4 Pontos de Energia, que são imediatamente transferidos para o treinador que está emitindo o brado pela duração desse encontro. Note que se os dois treinadores possuírem Brados de Guerra, os efeitos se cancelam; um brado só pode ser usado uma vez para cada encontro específico.

• Cuidar de Monstros

O personagem tem um talento natural para medicar monstros. Contanto que o monstro permaneça sob seus gentis cuidados, irá recuperar Pontos de Vida três vezes mais rápido que o normal. Se o personagem também possuir Alimentar monstro, o monstro irá se recuperar cinco vezes mais rápido que o normal.

• Inspirar Monstro

O personagem é particularmente bom em inspirar seu monstro para o combate, seja gritando palavras de encorajamento, torcendo, gritando "banzai!" ou outras técnicas energéticas. No inicio de cada turno de combate, o treinador pode gastar 4 de seus Pontos de Energia, podendo tanto adicionar +2 ao Bônus Base de Ataque do monstro e +2 em seu bônus para testes de defesa (durante uma rodada) quanto restaurar os Pontos de Vida perdidos do Monstro. O personagem pode continuar repetindo esses gastos a cada turno a fim de continuar fornecendo bônus a seu monstro.

• Instigar Disciplina

O personagem é particularmente bom em fazer sues monstros obedecerem às suas ordens e a resistir aos chamados da natureza. Para disciplinar a criatura, é necessário uma sessão de treino de uma hora, custando ao treinador e ao monstro 4 Pontos de Energia cada. Os efeitos duram por 24 horas, menos uma hora vezes a Sabedoria do monstro que está sendo disciplinado (24 — [1 hora × Sabedoria] = horas). Um bichinho disciplinado será cauteloso durante o combate, e não perderá o controle ou se exporá de forma imprudente. Ele recebe +1 de bônus nos testes de defesa.

• Instigar Ferocidade

O treinador pode instigar o espírito de batalha de seu monstro e ensiná-lo a investir contra a jugular de seu oponente. Essa técnica precisa de uma sessão de treino de uma hora e custa ao treinador e ao monstro 4 Pontos de Energia cada. Os efeitos duram por (4 + Sabedoria do Monstro) horas. Um monstro feroz recebe +1 de bônus em seu Bônus Base de Ataque. É comum também que apresente um temperamento ruim, podendo algumas vezes golpear ou perturbar alguém nas proximidades. O treinador pode instigar ferocidade contra um oponente em particular (como um tipo de monstro). Para isso, o treinador precisará de ferramentas apropriadas (como uma foto ou um boneco que se assemelhe ao alvo). Isso dobra o bônus normal, mas apenas contra aquele alvo; o monstro não irá receber nenhum bônus de ataque contra outros monstros. Essa opção é útil se o treinador tiver uma boa idéia do monstro que irá enfrentar.

• Mestre do Conhecimento

O personagem possui um conhecimento enciclopédico sobre outros treinadores assim como times e dojôs de monstros (se existirem). O personagem se mantém informado sobre quem são e como estão classificados os outros treinadores em qualquer organização ou liga eminente, além de saber quais monstros eles possuem. O Mestre pode exigir um teste de Inteligência (CD 20) para determinar se o treinador sabe algo sobre alguém em especial.

• Procriar Monstros

Esta é a habilidade de fazer com que dois monstros que normalmente não se acasalariam procriem, produzindo crias viáveis. O Mestre pode exigir um teste de Sabedoria (CD determinada pela estranheza da combinação; geralmente 15–20). Caso obtenha sucesso no teste, a união dos dois monstros é positiva, tornando viável o nascimento de um híbrido. Com um fracasso muito sério, algo dá terrivelmente errado (eles começam a lutar entre si, ou se acasalam e a cria resultante será uma horrenda ameaça).

• Táticas para Monstros

O personagem tem estudado cuidadosamente os monstrinhos em combate. Ele compreende que ataque usar para obter um melhor efeito, quando ordenar que o monstro dê seu golpe final e quando recuar. O problema é que quem está lutando é o monstro e não o personagem. Se, no entanto, o personagem estiver supervisionando o duelo e de sua posição for capaz de gritar ordens, seu monstro recebe +4 de bônus para seus testes de Iniciativa ao longo da batalha. Isso pode ser usado em conjunto com Inspirar Monstro.

VARREDURA COMPUTACIONAL

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Inteligência
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Este Atributo permite que um personagem acesse, leia ou compreenda os dados de todos os computadores ou de tecnologias da "Era do Silício" ao seu redor. A CD para o teste é determinada pela complexidade e pela segurança do computador; a maioria dos computadores pessoais possui CD 10 enquanto que máquinas de segurança de alta tecnologia possuem CD 20 ou 30. Quando estiver tentando acessar um computador construído como se fosse um Item de Poder, o personagem sofre uma penalidade de −2 para cada Graduação do Item de Poder. A Graduação do Atributo determina o alcance máximo da varredura. Para ler múltiplos computadores em uma rede, a área deve ser suficiente para englobar todos os computadores-alvo. Uma vez que esse Atributo pode se tornar uma ferramenta muito poderosa em uma campanha, o Mestre e os jogadores devem se certificar de que ele seja usado de forma apropriada.

1 Graduação:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 30 cm.
2 Graduações:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 3 metros.
3 Graduações:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 30 metros.
4 Graduações:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 1,5 km.
5 Graduações:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 15 km.
6 Graduações:	A varredura pode ocorrer a uma distância de 150 km.

VELOCIDADE

Custo: 2 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Destreza
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um personagem com Velocidade pode se deslocar muito mais rapidamente que um personagem normal, além de perceber o mundo num ritmo mais acelerado. Em um jogo de anime, um personagem movendo-se rapidamente ainda é capaz de interagir com o mundo. Isso quer dizer que o personagem não irá colidir com os prédios em torno das ruas da cidade, pois consegue percebê-los a tempo e executar curvas fechadas para evitá-los. Personagens rápidos também são capazes de ler um livro em pouco tempo, escrever a velocidades impressionantes e realizar ações e tarefas com grande velocidade. Além de adquirir +2 de Iniciativa a cada Graduação, o personagem é mais difícil para se acertar quando estiver se movendo rapidamente. Para maiores informações sobre Velocidade e sua influência no combate, consulte a página 120.

Muitos personagens com Velocidade também irão possuir um ou mais Graduações nos seguintes Atributos: Técnica de Combate (Reflexos Rápidos), Ataques Adicionais, Defesas Adicionais, Percepção Aguçada, Dano Maciço, Regeneração, Movimento Especial.

1 Graduação:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 75 km/hora, e recebe +2 na Iniciativa.
2 Graduações:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 150 km/hora, e recebe +4 na Iniciativa.
3 Graduações:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 300 km/hora, e recebe +6 na Iniciativa.
4 Graduações:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 600 km/hora, e recebe +8 na Iniciativa.
5 Graduações:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 1.200 km/hora, e recebe +10 na Iniciativa.
6 Graduações:	O personagem pode se deslocar à velocidade de até 2.400 km/hora, e recebe +12 na Iniciativa.

VÍNCULO COM ORGANIZAÇÃO

Custo: 1–3 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Carisma
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Vínculo com Organização representa o relacionamento próximo que o personagem possui com algum tipo de organização hierárquica que lhe oferece respeito e privilégios. Vantagens monetárias são geralmente cobertas pelo Atributo Riqueza (página 68), enquanto que o acesso a equipamentos especiais pode ser representado pelo Atributo Equipamento Pessoal (página 59). Exemplos de Organizações incluem o sistema feudal, corporações poderosas, organizações criminosas, guildas e sociedades secretas, cargos governamentais, organizações militares e algumas religiões. Para campanhas onde todos os jogadores pertençam ao mesmo grupo organizado, o Mestre pode decidir que o Atributo Vínculo com Organização não é necessário. Como conseqüência, esse Atributo torna-se opcional; o Mestre pode optar por tratar a participação nessa organização como simples parte do histórico dos personagens.

O valor do Atributo Vínculo com Organização dependerá de sua importância no cenário. Uma organização que exerça poder moderado dentro do cenário vale 1 Ponto/Graduação; uma que represente um poder significativo equivale a 2 Pontos/Graduação e uma que exerça grande poder no cenário custa 3 Pontos/Graduação. Os jogadores não devem comprar esse Atributo para representar organizações que exerçam muito pouco poder. O Mestre determinará o quão influente será a organização. Em uma campanha de comédia ginasial, o autocrático Conselho Estudantil pode possuir um "poder significativo", enquanto que na maioria dos outros cenários seu poder será completamente trivial e portanto não valerá nenhum ponto. Da mesma forma, uma organização criminosa como a Máfia ou a Yakusa poderá exercer "grande poder" (3 Pontos/Graduação) em um jogo tradicional, de baixo nível de poder, situado no mundo moderno, mas terá apenas um "poder moderado" (1 Ponto/Graduação) em uma campanha de alto nível de poder envolvendo garotas mágicas.

As organizações normais devem estar limitadas a uma área geopolítica restrita, como um único país. Para organizações mundiais ou que exerçam influência em diversas áreas geopolíticas, deve-se considerar que o personagem possui efetivamente 1 Graduação a menos que o valor correspondente à tabela abaixo, enquanto que para organizações multiplanetárias deve-se considerar 2 Graduações a menos. Por fim, para organizações que atuem em diversas galáxias, deve-se considerar 3 Graduações a menos. Por exemplo, o presidente de uma megacorporação global necessita de 6 Graduações para conseguir acesso à categoria Controle (que na tabela corresponde a 5 Graduações). Da mesma maneira, um personagem que possua um cargo Sênior em uma organização militar universal deve possuir 7 Graduações em Vínculo com Organização (3 Graduações a menos). Algumas organizações podem se limitar ostensivamente a um único país, mas as Graduações mais altas ainda possuirão influência global ou multiplanetária. Por exemplo, o Presidente dos Estados Unidos está numa posição de Controle (Graduação 6). No entanto, uma vez que os EUA possuem uma grande influência ao redor do globo, sua posição será equivalente à de alguém com Graduação 7 (como se fosse uma organização global).

Essas posições superiores de uma organização só serão relevantes caso o personagem possa efetivamente conseguir recursos de todos os setores do grupo. Se, por exemplo, um personagem da Terra está conectado com uma organização policial multiplanetária, mas pode apenas interagir ou ser influenciado pelo setor localizado na Terra, considera-se que o grupo seja apenas uma organização global (1 Graduação a menos) para aquele personagem. O grupo não estará categorizado como sendo um grupo multiplanetário (2 Graduações a menos), uma vez que os grandes benefícios geralmente associados a uma organização deste porte não estarão disponíveis para o personagem.

1 Graduação:	O personagem está ligado a uma organização e pode contar com ela para ajuda e favores ocasionais (e esperar que algo seja exigido em troca).
2 Graduações:	O personagem possui um status respeitado na organização, como um cavaleiro proprietário de terras num sistema feudal, um executivo Júnior em uma corporação, um membro do conselho da cidade ou um "conselheiro" da Máfia em uma família de criminosos. A organização oferece ao personagem certo respeito e algumas riquezas.
3 Graduações:	O personagem possui um grau mediano na organização, como um Vice-Presidente corporativo encarregado de um departamento, um senhor feudal menor com um castelo e algumas terras, um "capitão" da Máfia que controla uma vizinhança ou ainda um jovem congressista ou membro do parlamento.
4 Graduações:	O personagem possui um grau importante na organização, como Vice-Presidente Sênior de uma grande corporação, um alto oficial da Força Aérea ou um Senador dos EUA.
5 Graduações:	O personagem possui um grau de controle na organização, como o do Presidente de uma mega corporação, o capo de uma grande família de criminosos ou um governador dos EUA.
6 Graduações:	O personagem possui um grau de controle que se expande através de múltiplas organizações, como o governante de uma pequena nação, ou o "capo dos capos" de muitas famílias criminosas diferentes.

VÔO

Custo: 2, 3 ou 4 Pontos/Graduação
Habilidade Relevante: Destreza
Progressão: Descritiva; veja abaixo.

Um personagem dotado de Vôo pode voar através da atmosfera ou no espaço (apesar de ainda precisar de proteção contra o ambiente no espaço). Esta é uma habilidade comum para inumanos, mechas e pessoas com poderes paranormais. O método usado para alçar vôo pode variar bastante: asas, propulsores, rotores, foguetes, antigravidade, ar quente, levitação psíquica, magia ou alguma outra técnica.

Dependendo da velocidade na qual o personagem esteja se movendo, os oponentes poderão sofrer algumas penalidades para acertá-lo (consulte Atacando Alvos em Movimento, página 120). Um personagem que esteja se deslocando muito rápido também poderá sofrer uma penalidade no ataque.

Esta habilidade custa 4 Pontos/Graduação se o personagem for capaz de pairar e voar a diversas velocidades, decolar e pousar verticalmente, ou parar no ar. Este é o tipo mais comum de Vôo possuído pelos personagens.

Vôo custa 3 Pontos/Graduação se o personagem não for capaz de pairar, voando como um avião comum. Assim, o personagem precisará de uma superfície plana para decolar e pousar, e deve manter uma velocidade mínima (ao menos 1/10 de sua velocidade máxima) enquanto estiver no ar, ou cairá.

Finalmente, o custo é 2 Pontos/Graduação se o personagem puder apenas Deslizar/Pairar ou Planar.

• Deslizar / Pairar

O personagem está limitado a deslizar a uma altura máxima de um ou dois metros do solo ou da água. Ele poderá estar montado em um colchão de ar, linhas magnéticas de força ou mesmo através de linhas mágicas.

• Planar

O personagem só poderá alçar vôo se for lançado de um local mais alto (como uma árvore ou o telhado de uma casa) ou de um veículo se movimentando rápido. Além disso, ele só será capaz de aumentar sua velocidade mergulhando ou planando sobre correntes termais.

1 Graduação:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 15 km/h (aproximadamente 5 metros/turno).
2 Graduações:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 75 km/h (aproximadamente 27 metros/turno).
3 Graduações:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 150 km/h.
4 Graduações:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 750 km/h.
5 Graduações:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 1.500 km/h.
6 Graduações:	O personagem é capaz de voar à velocidade de 7.500 km/h.

PASSO 7: ESCOLHENDO PERÍCIAS

O texto a seguir contém as regras para o uso de Perícias em *BESM d20*. Consulte o *Livro do Jogador* para regras sobre como adquirir Graduações em Perícias.

PONTOS DE PERÍCIA E GRADUAÇÕES DE PERÍCIA

Os personagens possuem uma determinada quantidade de Pontos de Perícia, baseados em seus Níveis de classe, como mencionado na descrição das classes. Dependendo da classe do personagem, algumas perícias são consideradas "Perícias de classe" enquanto que algumas são consideradas "Perícias de outras classes". Para Perícias não relacionadas ao combate, as perícias de outras classes custam 2 Pontos de Perícia por Graduação, enquanto que as Perícias de classe custam 1 Ponto por Graduação. Para as Perícias de combate, os custos são respectivamente multiplicados para 6 e 3 Pontos de Perícia.

Se o Mestre desejar, o número máximo de Graduações em Perícias de classe que um personagem poderá possuir será igual à Graduação do personagem +3 (um limite comum em muitos jogos do Sistema d20). A Graduação máxima em Perícias de outra classe que um personagem pode possuir é metade desse número (arredondado para baixo). Como opção, o Mestre pode usar os modificadores dos Valores de Habilidade relevantes a cada Perícia para determinar a Graduação máxima de Perícias. É claro que o Mestre tem a liberdade de ignorar estas limitações e possivelmente criar sua própria escala para Graduações máximas em Perícias).

TALENTOS DE COMBATE E BESM D20

Com o intuito de oferecer mais opções aos jogadores, além de refletir melhor os elementos comuns nos programas de anime, *BESM d20* substitui diversos Talentos de combate por Perícias de combate (consulte a página 81). Os três Talentos associados ao uso de armas (Exóticas, Marciais e Simples) foram eliminados, indicando que todos os personagens são capazes de usar todas as armas, não sofrendo, portanto o redutor de ataque de -4. Além disso, o Talento Foco em Arma (que oferece um bônus adicional de +1 para uma arma específica) foi removido em favor das Perícias de combate que podem oferecer bônus de ataques muito maiores. Como resultado, os personagens de *BESM d20* que se especializam em combate, adquirindo muitas Perícias apropriadas, poderão se tornar muito mais letais do que os personagens padrão de d20.

Se você preferir usar os Talentos normais de combate do Sistema d20, simplesmente remova as opções de Perícias de combate do *BESM d20* e faça com que os Talentos apropriados estejam novamente disponíveis para os personagens.

USANDO PERÍCIAS

Quando um jogador usa uma Perícia, ele realiza um teste de Perícia a fim de descobrir o quão bem seu personagem foi capaz de realizar aquela ação. Quanto maior o resultado no teste de Perícia do personagem, mais bem sucedida terá sido a ação. De acordo com as circunstâncias, o resultado do teste deve igualar ou exceder um certo número (chamado CD ou Classe de Dificuldade) para que se obtenha sucesso no uso de uma Perícia. Quanto mais difícil for a tarefa a ser realizada, maior será o valor que o personagem precisa alcançar nos dados.

Para maiores informações a respeito de testes de Perícia, consulte o Capítulo 12: Combate (página 112).

FORMATO DAS DESCRIÇÕES DE PERÍCIAS

HABILIDADE RELEVANTE

Este é o modificador de Habilidade que se aplica com mais freqüência aos testes dessa Perícia. Se duas (ou mais) Habilidades estiverem listadas, isto indica que diferentes Habilidades podem ser relevantes, dependendo da situação. O Mestre deve escolher a que for mais apropriada para determinada circunstância. Por exemplo, a Perícia Pilotagem possui Habilidade Relevante: Inteligência ou Destreza. Quando um personagem tentar pilotar um grande navio de cruzeiro, o Mestre deve exigir um teste de Perícia usando o modificador de Inteligência (os conhecimentos do personagem sobre os controles do navio são muito mais importantes ao se pilotar uma embarcação tão grande). No entanto, quando o personagem embarcar em uma pequena lancha, sua Destreza será mais importante para controlá-a, e por isso o Mestre deve exigir um teste na Perícia Pilotagem usando o modificador de Destreza ao invés do modificador de Inteligência.

ESPECIALIZAÇÕES (REGRA OPCIONAL)

Uma seleção de Especializações é oferecida. Quando um personagem recebe uma nova Perícia, ele poderá escolher uma especialização sem custo. Sempre que o personagem fizer um teste de Perícia (por exemplo, um personagem tentando se equilibrar em uma superfície estreita usando a Perícia Acrobacia: Equilíbrio), o personagem recebe +1 de bônus no seu teste de Perícia. Com a permissão do Mestre, os jogadores podem escolher uma especialização que não esteja indicada, contanto que se encaixe no conceito do personagem. Além disso, o Mestre pode permitir que os personagens recebam duas especializações de uma Perícia em particular pagando o custo normalmente associado à aquisição de uma Graduação naquela Perícia.

DESCRIÇÃO

O nome da Perícia é seguido por uma descrição geral do que o uso daquela Perícia representa.

TABELA 7—1: PERÍCIAS DE CLASSE E PERÍCIAS DE OUTRAS CLASSES

	Arsenal	Artista Marcial	Ás do Asfalto	Aventureiro	Estudante	Feiticeiro Dinâmico	Garota Mágica	Membro Sentai	Metamorfo	Ninja	Piloto de Mecha	Robô Gigante	Samurai	Tecnogênio	Treinador de Monstros
Abrir Fechaduras	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Acrobacia	x	●	●	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Adestrar Animais	x	x	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●
Arte da Fuga	x	●	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Atuação	x	●	x	●	x	x	●	●	x	x	x	x	●	x	x
Blefar	●	x	●	●	x	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Cavalgar	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	●	x	x
Concentração	x	x	x	●	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Conhecimento															
— Arcano	x	x	x	●	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x
— Arquitetura	x	x	x	●	●	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
— Artes e Cultura	x	●	x	●	●	x	●	x	●	x	x	x	●	x	x
— Ciências Biológicas	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●
— Ciências Criminais	●	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	x	x
— Ciências Físicas	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	●	x
— Ciências Militares	x	x	x	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	x	x

	Arsenal	Artista Marcial	Ás do Asfalto	Aventureiro	Estudante	Feiticeiro Dinâmico	Garota Mágica	Membro Sentai	Metamorfo	Ninja	Piloto de Mecha	Robô Gigante	Samurai	Tecnogênio	Treinador de Monstros
— Ciências Sociais	x	x	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x	●	x	x
— Cultura Estrangeira	x	x	x	●	●	●	x	x	●	x	x	x	●	x	x
— Direito	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x
— Economia Doméstica	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	●	x	x
— Eletrônica	x	x	x	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	●	x
— Local	x	x	●	●	●	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
— Manha de Rua	x	x	x	●	x	●	x	x	x	●	x	x	●	x	x
— Mecânica	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	●	x
— Natureza	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●
— Negócios	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
— Ocultismo	x	●	x	●	x	●	●	●	x	●	x	x	x	x	x
— Religião	x	x	x	●	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x	x
Controlar a Respiração	x	●	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	●	x	x
Decifrar Escrita	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	●	x
Demolição	●	x	x	●	x	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x
Diplomacia	x	x	x	●	●	●	x	●	x	x	x	x	●	x	x
Dirigir	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	●	x
Disfarces	x	x	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Equilíbrio	x	●	x	●	x	x	●	●	●	●	x	x	x	x	x
Escalar	●	●	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Esconder-se	x	x	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Esportes	●	x	x	●	x	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x
Falar Idiomas	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Falsificação	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Forragear	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Furtividade	x	●	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Intimidar	●	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Investigar	●	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Jogar	●	x	●	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●
Leitura Labial	●	x	●	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Levantamento de Peso	●	x	x	●	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x	x
Medicina	x	●	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●
Natação	x	x	x	●	●	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x
Navegação	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x
Observar	●	●	●	●	x	●	●	●	●	●	●	x	●	x	x
Obter Informação	●	x	x	●	x	x	x	x	●	●	x	x	●	x	x
Ofícios	x	●	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	●	x	x
Operar Computadores	x	x	x	●	●	x	x	x	x	x	●	●	x	●	x
Operar Mecanismo	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●	●
Ouvir	●	●	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Pesquisar	x	x	x	●	●	●	x	x	x	x	x	x	x	●	x
Pilotar	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x
Prestidigitação	x	x	x	●	x	●	x	x	●	●	x	x	x	x	x
Procurar	x	●	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Profissão	x	x	x	●	●	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x
Punga	x	●	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Rastrear	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Reparos	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	●	x	●	x
Saltar	●	●	x	●	x	x	●	●	●	●	x	x	x	x	x
Sedução	●	x	●	●	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x	x
Sentir Motivação	●	●	●	●	x	x	x	x	●	●	x	x	●	x	x
Sobrevivência	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x
Usar Cordas	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x
Usar Poder	x	x	x	●	x	x	●	●	x	x	x	x	x	x	x
Venenos	x	x	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	x

	Arsenal	Artista Marcial	Ás do Asfalto	Aventureiro	Estudante	Feiticeiro Dinâmico	Garota Mágica	Membro Sentai	Metamorfo	Ninja	Piloto de Mecha	Robô Gigante	Samurai	Tecnogênio	Treinador de Monstros
Armas de Arremesso	x	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x	x	x	x
Armas Pesadas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	●	●	x	x	x
Arqueirismo	●	x	x	x	x	x	●	x	x	●	x	x	●	x	x
Ataque Corpo a Corpo	x	●	●	x	x	x	x	●	x	●	x	●	●	x	x
Ataque Desarmado	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x	●	x	x	x
Ataque Especial à Distância	x	●	x	x	x	●	●	x	x	x	●	●	x	x	x
Combate com Armas de Fogo	●	x	●	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Defesa à Distância	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	●	x	x	x	x
Defesa Corpo a Corpo	x	●	x	x	x	x	x	●	x	x	x	x	●	x	x
Defesa Desarmada	x	●	●	x	x	x	x	x	x	●	x	●	x	x	x

● Perícia de Classe X Perícia de Outra Classe

PERÍCIAS GERAIS

Abrir Fechaduras

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Combinações, eletrônicas, cadeados, travas com segredo.

A habilidade de abrir trancas.

Acrobacia

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Mergulhos, giros, rolamentos, saltos mortais.

O personagem é habilidoso em saltos e piruetas acrobáticas.

Adestrar Animais

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Qualquer espécie de animal, como cães, golfinhos, cavalos, etc.

A habilidade de ensinar e treinar animais com intelecto acima dos instintos de um inseto. Um animal em geral possui uma Inteligência variando entre 1-3.

Arte da Fuga

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Agarramento, amarras, espaços apertados.

A habilidade de escapar de amarras e de oponentes que o agarrem, ou de se espremer através de espaços apertados.

Atuação

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Comédia, dança, drama, música, oratória, canto, lábia.

A habilidade de atuar de forma convincente frente a uma platéia, e de incitar emoções através do emprego da arte.

Blefar

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Atuação, lábia, confundir, linguagem corporal enganosa.

A habilidade de fazer uma mentira parecer plausível.

Cavalgar

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Uma espécie específica (camelo, cavalo, tigre)

Este é o conhecimento de como cuidar de uma criatura que possa ser cavalgada, incluindo como selar, montar e desmontar do animal, além de fazê-lo realizar manobras difíceis ou perigosas de forma segura e sem hesitação. Por fim, esta perícia é usada para determinar o melhor ritmo para viagens de longa distância.

Concentração

Habilidade Relevante: Constituição

Especializações: Limpar a mente, foco mágico, atenção completa.

A habilidade de ignorar distrações e interferências ao se concentrar numa tarefa.

Conhecimento: Arcano

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Símbolos arcanos, magia, rituais, encantamentos.

O conhecimento da magia, sua história e as bases de seu funcionamento.

Conhecimento: Arquitetura

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Aquática, pontes, fortificações, construções pequenas, arranha-céus.

O conhecimento dos métodos de construção, traçados arquitetônicos, etc. Um sucesso no uso dessa Perícia pode fazer com que o personagem perceba pontos fracos nas construções ou ajudar a localizar velhas plantas estruturais.

Conhecimento: Artes e Cultura

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Arqueologia, avaliação, História, Literatura, lendas urbanas.

O conhecimento dos aspectos da cultura humana (ou de outras espécies).

Conhecimento: Ciências Biológicas

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Vírus/bactérias, Botânica, Ecologia, Genética, Fisiologia, Zoologia.

Este campo cobre o conhecimento científico sobre o funcionamento dos seres vivos.

Conhecimento: Ciências Criminais

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Balística, Criminologia, técnicas forenses.

Esta é a ciência por trás do trabalho dos detetives. A Balística é o estudo dos ferimentos causados por projéteis; a Criminologia se foca no estudo do comportamento criminoso, enquanto as técnicas forenses ocupam-se da obtenção de evidências (incluindo técnicas de identificação que utilizam cabelos, fibras, impressões digitais e DNA).

Conhecimento: Ciências Físicas

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Astronomia, Bioquímica, Química, Engenharia, Matemática, Física.

Treinamento científico sobre o modo de funcionamento do universo, incluindo o conhecimento histórico necessário.

Conhecimento: Ciências Militares

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Reconhecimento de equipamentos, análise de inteligência, logística, estratégia, táticas, trabalho em equipe.

O personagem possui um treinamento militar tático como operativo ou comandante. Além disso, equipes como as da SWAT (ou outras unidades policiais táticas) geralmente incluem indivíduos com Perícias similares (e com freqüência recrutam ex-militares).

Conhecimento: Ciências Sociais

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Antropologia, Geografia, Política, Psicologia, Assistência Social, Sociologia, Teologia.

O entendimento de como as pessoas funcionam em sociedade, bem como dos padrões de comportamento social.

Conhecimento: Cultura Estrangeira

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Uma cultura específica

Reflete o conhecimento da história, religião, ética e estilo de vida de uma ou mais culturas ou países estrangeiros. Cada Graduação nessa Perícia oferece familiaridade com uma cultura distinta (uma especialização). Assim, dependendo da Graduação na Perícia é possível adquirir múltiplas especializações em Cultura Estrangeira.

Conhecimento: Direito

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Civil, Criminal, Tributário, Familiar, Internacional, Político.

O conhecimento dos procedimentos e práticas legais. O Mestre pode presumir que qualquer um com 6 ou mais Graduações possui licença para exercer a profissão. Todas as Especializações (exceto Internacional), são específicas de um país ou região (por exemplo, "Direito Criminal Japonês").

Conhecimento: Economia Doméstica

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Limpeza, culinária, decoração, orçamento doméstico.

A habilidade de organizar e administrar uma residência de forma eficiente.

Conhecimento: Eletrônica

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Comunicação, computadores, bens de consumo, robótica, segurança, sensores.

A habilidade de manter, consertar, construir, modificar (e, em Graduações mais altas, criar) equipamentos eletrônicos.

Conhecimento: Local

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Uma área específica (cidade, vila, floresta, mar, etc.).

Esta Perícia reflete o conhecimento da geografia ou população de um determinado local. Quanto menor a área, mais detalhado e extenso será o conhecimento do personagem. Essa Perícia pode ser escolhida diversas vezes para indicar o conhecimento de várias regiões.

Conhecimento: Manha de Rua

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Atividades de gangues, indivíduos influentes, divisões territoriais (todas por região).

O conhecimento das atividades nas ruas de uma determinada região ou cidade. Essa Perícia é vital para a sobrevivência no submundo.

Conhecimento: Mecânica

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Aeronáutica, blindados, automotiva, armeiro, chaveiro, micromecânica, armadilhas.

A habilidade de manter, consertar ou construir dispositivos mecânicos e eletromecânicos. Também inclui o conhecimento do uso de ferramentas, soldagem, etc. Blindados aplica-se a armas pesadas montadas sobre veículos, enquanto Armeiro cobre as armas de uso pessoal. Use Artesanal para armas arcaicas.

Conhecimento: Natureza

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Animais, ciclos, plantas, estações, clima.

Conhecimento das interações do mundo natural.

Conhecimento: Negócios

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Contabilidade, Finanças, executivos, fraudes, governamental, Marketing, empresas de pequeno porte.

A habilidade de organizar, administrar e entender uma parte ou toda uma organização (como um negócio, governo ou associação).

Conhecimento: Ocultismo

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Astrologia, canalização, Numerologia, rituais, espíritos, tarô, vodu, bruxaria.

O conhecimento das artes arcanas e místicas, e suas aplicações tanto nas sociedades históricas quanto modernas.

Conhecimento: Religião

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Uma religião específica (Budismo, Cristianismo, Islamismo, Satanismo, etc.).

O conhecimento sobre o funcionamento das religiões e mitologias atuais e históricas.

Controlar a Respiração

Habilidade Relevante: Constituição

Especializações: Respiração cíclica, prender a respiração, diminuir o ritmo cardíaco.

A habilidade de controlar as funções respiratórias para maximizar a eficiência da respiração ou realizar truques, como "fingir-se de morto".

Decifrar Escrita

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Línguas antigas, decifrar códigos, hieróglifos, runas.

A habilidade de decifrar textos, tanto em uma língua estrangeira quanto codificados.

Demolição

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Estruturas artificiais, colocação de explosivos, estruturas naturais, arrombar cofres, subaquática.

A habilidade de posicionar cargas explosivas, sem se ferir no processo ou causar danos colaterais indesejáveis. É também usado para desativar explosivos colocados por outrem.

Diplomacia

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Etiqueta, trato social, heráldica, negociação.

O conhecimento de como interagir apropriadamente durante situações sociais e negociações, incluindo regras de conduta e persuasão.

Dirigir

Habilidade Relevante: Destreza ou Inteligência

Especializações: Máquinas pesadas (tratores/caminhões trailers de grande porte), carro, motocicleta, caminhões pequenos (vans, pick-ups).

A habilidade de operar veículos terrestres. Os testes de Perícia só são necessários em situações difíceis, como manobras arriscadas ou situações de perigo.

Disfarces

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Fantasias, dialetos, personificação, maquiagem, próteses.

A habilidade de disfarçar a aparência/comportamento de alguém na tentativa de enganar outras pessoas.

Equilíbrio

Habilidade Relevante: Destreza
Especializações: Superfícies bambas, superfícies escorregadias, corda bamba.

A habilidade de manter o equilíbrio sob condições adversas.

Escalar

Habilidade Relevante: Força
Especializações: Superfícies naturais, postes, cordas, vegetação, paredes.

A habilidade de escalar superfícies verticais, com ou sem a ajuda de equipamento próprio.

Esconder-se

Habilidade Relevante: Destreza
Especializações: Ocultar, emboscar, seguir.

A habilidade de se esconder e evitar detecção.

Esportes

Habilidade Relevante: Força, Destreza ou Constituição.
Especializações: Baseball, Críquete, Futebol, Hóquei, Vôlei, etc.

A habilidade de conseguir bons desempenhos em atividades esportivas, individuais ou coletivas, que possuam regras especializadas.

Falar Idiomas

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Qualquer outro idioma, Braile, linguagem de sinais, códigos de comunicação.

Essa Perícia reflete a aptidão para línguas e seu uso histórico. Além disso, o personagem será capaz de escrever e falar uma Língua estrangeira para cada Graduação nessa Perícia. Assim, múltiplas especializações serão listadas como Idiomas, sendo a primeira a língua nativa do personagem e as demais, línguas estrangeiras.

Falsificação

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Detecção, documentos eletrônicos, caligrafia, documentos em papel.

A habilidade de falsificar documentos e papéis, ou de identificar falsificações. Esta Perícia pode ser usada em conjunto com a Perícia Operar Computadores.

Forragear

Habilidade Relevante: Sabedoria
Especializações: Guia, caça, identificação, perigos naturais.

O personagem está familiarizado com as regiões agrestes das redondezas. Ele consegue encontrar sustento para si mesmo e para os demais e evitar os perigos naturais.

Furtividade

Habilidade Relevante: Destreza
Especializações: Caminhar em silêncio, rural, urbana

A habilidade de se mover sem ser detectado pela audição.

Intimidar

Habilidade Relevante: Carisma
Especializações: Negócios, interrogatório, política, psicológica, de rua.

A habilidade de projetar uma imagem de "poder" de forma convincente, através de uma linguagem verbal ou corporal. Um teste bem sucedido significa que alguém que esteja observando sua performance se sentirá convencido de que suas intenções e ameaças são sérias. Como as pessoas irão reagir depois disso dependerá de quão poderosas elas são em relação ao tipo de ameaça que você apresenta. Elas poderão reagir com respeito, medo, ódio ou admiração.

Investigar

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Governamental, policial, submundo.

A habilidade de rastrear informações ou pessoas através de burocracia e meios eletrônicos.

Jogar

Habilidade Relevante: Sabedoria
Especializações: Jogos de cartas, jogos de computador, jogos de dados, estratégia, RPG.

A habilidade de jogar bem diversos jogos (incluindo estratégias de aposta).

Leitura Labial

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Lugares lotados, distância, subvocalizações.

Permite que o personagem compreenda o que está sendo falado, lendo os lábios.

Levantamento de Peso

Habilidade Relevante: Força
Especializações: Objetos volumosos, Halterofilismo, humanos, mover objetos, objetos pequenos (portáteis).

A habilidade de realizar proezas com o uso da força, com chances mínimas de se ferir. Isso inclui erguer ou empurrar objetos pesados, parar objetos em movimento e suportar grandes massas.

Medicina

Habilidade Relevante: Sabedoria
Especializações: Acupuntura, Odontologia, Diagnose, Primeiros Socorros, Homeopatia, Patologia, Farmacologia, Cirurgia, Veterinária.

O conhecimento de como curar o corpo. O Mestre pode presumir que qualquer um com 6 Graduações tem licença para praticar medicina. Normalmente, um Clínico Geral se especializa em Diagnose, enquanto que a maioria dos oficiais de polícia ou paramédicos se especializam em Primeiros Socorros.

Natação

Habilidade Relevante: Força
Especializações: Competição, mergulho de profundidade, nado livre, mergulho de apnéia.

O personagem é habilidoso para nadar ou mergulhar. O Mestre pode presumir que qualquer personagem em um cenário moderno (ou talvez qualquer cenário) seja capaz de nadar, mesmo sem essa Perícia.

Navegação

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Ar, auto-estradas, mar, espaço, urbano, regiões descampadas.

A habilidade de ler mapas ou utilizar equipamentos especiais de navegação. A Perícia Navegação auxilia os personagens a achar a rota mais rápida/segura para seu destino.

Observar

Habilidade Relevante: Sabedoria
Especializações: Emboscadas, movimentos, perseguição.

Essa é a habilidade de localizar pessoas ou criaturas que estejam tentando se esconder de você.

Obter Informação

Habilidade Relevante: Carisma
Especializações: Contatos, bisbilhotar, fofocar.

A habilidade de descobrir informações sobre uma determinada área, desde eventos do dia a dia a informações específicas.

Ofícios

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Carpintaria, trabalhos em couro, trabalhos em metal, alfaiataria, tecelagem, trabalhos em madeira.

Esta Perícia representa a habilidade do personagem em trabalhar com uma variedade de materiais a fim de consertar ou produzir objetos úteis ou esteticamente agradáveis, mas que não sejam de natureza mecânica ou eletrônica.

Operar Computadores

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Inteligência artificial, bancos de dados, invasão/segurança, redes, programação.

O conhecimento da utilização prática de computadores. A área de Engenharia de Computadores (Hardware) está associada à Perícia Conhecimento (Eletrônica).

Operar Mecanismo

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Interferência, burlar, armadilhas.

A habilidade de desarmar armadilhas, emperrar dispositivos mecânicos e burlar dispositivos de segurança.

Ouvir

Habilidade Relevante: Sabedoria

Especializações: Sons de fundo, escutar atrás das paredes, rural, urbano.

A habilidade de escutar atentamente ou de perceber barulhos incomuns ou estranhos ao ambiente.

Pesquisar

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Legal, histórica, científica.

Esta Perícia permite que o personagem localize informações difíceis de serem encontradas pesquisando em jornais, Internet ou outros meios.

Pilotar

Habilidade Relevante: Destreza ou Inteligência

Especializações: Avião comerciais (em geral com vários motores), helicópteros, hovercrafts, caças a jato, navios, aeroplanos leves (geralmente com apenas um motor), aeronaves mais leves do que o ar, embarcações pequenas, espaçonaves, submarinos.

A habilidade de operar veículos aéreos, marítimos ou espaciais. Em geral, os testes de Perícia só são necessários para se realizar uma manobra incomum, escapar de um perigo, pilotar uma aeronave que não lhe seja familiar, etc.

Prestidigitação

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Truques com cartas, manipulações delicadas, ilusionismo.

Um personagem com essa Perícia possui uma grande habilidade manual, superior àquela sugerida por seu valor de Destreza. Isso inclui a capacidade de realizar truques de mágica, roubar pequenos objetos, trapacear nas cartas, plantar um objeto em alguém, etc.

Procurar

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Compartimentos, trabalhos minuciosos, irregularidades.

Esta Perícia permite que o personagem encontre objetos escondidos ou disfarçados.

Profissão

Habilidade Relevante: Sabedoria

Especializações: Uma profissão específica (bibliotecário, cozinheiro, motorista, fazendeiro, mineiro, marinheiro, escritor, etc.).

O personagem é treinado em algum tipo de trabalho, com o qual ganha a vida.

Punga

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Bater carteiras, truques manuais, surrupiar objetos.

A habilidade de fazer pequenos objetos desaparecerem sem chamar a atenção.

Rastrear

Habilidade Relevante: Inteligência ou Sabedoria

Especializações: Aquática, ártico, deserto, floresta, selva, montanhas, planícies.

Essa é a habilidade de rastrear ou encontrar pegadas de algo ou alguém em lugares abertos, tais como ambientes rurais ou descampados.

Reparos

Habilidade Relevante: Inteligência

Especializações: Mecânica, computadores, eletrônicos.

A habilidade de realizar consertos permanentes ou temporários em equipamentos.

Saltar

Habilidade Relevante: Força

Especializações: Distância, altura, salto com vara.

A habilidade de saltar bem e de forma consistente (consulte a página 120). Um personagem normalmente é capaz de saltar 2 metros para frente ou 1 metro para cima/trás (esse alcance é dobrado caso possa começar com uma corrida). Esta Perícia aumenta a distância horizontal máxima que um personagem é capaz de saltar em 30 cm para cada 2 Graduações. Esse modificador dobra no caso de uma corrida e é reduzido pela metade no caso de um salto vertical ou de costas.

Sedução

Habilidade Relevante: Carisma

Especializações: Alienígena, feminina, masculina.

Um personagem com esta Perícia é muito habilidoso em explorar as outras pessoas com seu charme. Um teste bem sucedido nessa Perícia convencerá outra pessoa de que seu personagem é genuinamente interessante. O alvo responderá à sedução dependendo de sua inclinação romântica e orientação sexual.

Sentir Motivação

Habilidade Relevante: Sabedoria

Especializações: Linguagem corporal, trejeitos, discurso.

Esta Perícia representa a capacidade de determinar se uma pessoa não está sendo honesta.

Sobrevivência

Habilidade Relevante: Sabedoria

Especializações: Aquático, ártico, deserto, florestas, urbano.

A capacidade de sobreviver em ambientes hostis.

Usar Cordas

Habilidade Relevante: Destreza

Especializações: Nós, mover cargas, amarrar.

Essa Perícia permite que o personagem use uma corda adequadamente para uma grande variedade de finalidades.

Usar Poder

Habilidade Relevante: Baseado na Habilidade relevante ao Poder.
Especializações: Apenas um Poder específico.

Diferente de outras Perícias, Usar Poder apenas oferece um bônus a qualquer teste de uso de um Poder específico. Para receber bônus em múltiplos Poderes, essa Perícia deve ser escolhida várias vezes, uma para cada poder. A Perícia será útil para um personagem que não possua um Valor de Habilidade alto (como Inteligência) que esteja associado a um de seus Poderes (como Controle da Mente ou Telepatia). Quando o personagem precisar fazer um teste para um Poder específico, a Perícia Usar Poder acrescenta um bônus, como se o teste na verdade fosse um teste de Perícia.

Venenos

Habilidade Relevante: Inteligência
Especializações: Alienígenas, Naturais, Sintéticos

A habilidade de reconhecer, preparar, aplicar, e neutralizar uma variedade de venenos e toxinas.

PERÍCIAS DE COMBATE

Armas de Arremesso

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Lâminas, cartas, granadas, rochas, escudos.

A habilidade de arremessar armas ou objetos de forma precisa contra um alvo.

Armas Pesadas

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Artilharia (armas de tiro indireto, como os Howitzers), Fogo Pesado (metralhadoras pesadas, canhões de tanque e qualquer outra arma de fogo montada diretamente sobre um veículo), lançadores (lançadores de foguetes e de mísseis).

A habilidade de disparar com precisão armas montadas sobre veículos, ombros ou tripés, como o canhão de um tanque ou uma metralhadora pesada, e de cuidar da manuenção de rotina.

Arqueirismo

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Arco, besta.

A habilidade de atirar com precisão usando um arco ou uma besta.

Ataque Corpo a Corpo

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Machados, bastões/clavas, facas, armas improvisadas (cadeiras, lustres, escadas, etc.), armas de haste (lanças, naginatas), escudos, espadas, chicotes/correntes.

Essa é a habilidade de atacar de forma eficiente usando armas brancas manuais.

Ataque Desarmado

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Golpes, pegadas, arremessos, agarramentos.

A habilidade de atacar sem o uso de armas.

Ataque Especial à Distância

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Um Ataque Especial específico.

Esta Perícia é usada para armas criadas com o uso do Atributo Ataque Especial (página 43), que emanam diretamente do corpo do personagem, não se constituindo em dispositivos ou mecanismos. Alguns exemplos que se classificam nessa categoria são: raios óticos, bolas de fogo disparadas das mãos ou rajadas sônicas provenientes da boca. No entanto, uma arma laser (Perícia Combate com Armas de Fogo) ou um bumerangue letal (Perícia Armas de Arremesso) não se enquadram nessa classificação.

Combate com Armas de Fogo

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Ofensiva de Combate)
Especializações: Automáticas, Pistolas, Rifles.

A habilidade de atirar com precisão usando uma arma de fogo manual, além de cuidar adequadamente de sua manutenção. Automáticas aplica-se a quaisquer armas capazes de disparar rajadas de tiros, seja uma pequena sub-metralhadora, um grande rifle de assalto ou uma metralhadora pesada. Pistolas destina-se a armas manuais que disparam apenas um tiro de cada vez. Rifles cobre as armas que disparam apenas um tiro e são apoiadas no ombro, como espingardas ou escopetas.

Defesa à Distância

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Defensiva de Combate)
Especializações: Pessoal, veículos aéreos, veículos terrestres, veículos aquáticos, veículos espaciais.

Esta habilidade permite que o personagem evite ataques à distância, mas não confere a capacidade de desviar de balas. Ao invés disso, essa Perícia é uma combinação de percepção da situação e movimentação tática, além da capacidade de saber quando se manter em movimento (para se tornar um alvo mais difícil) e quando se jogar no chão (e buscar cobertura).

Defesa Corpo a Corpo

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Defensiva de Combate)
Especializações: Machados, bastões/clavas, facas, armas improvisadas, armas de haste (lanças, naginatas), escudos, espadas, chicotes/correntes.

A habilidade de se defender de forma adequada usando armas brancas de mão.

Defesa Desarmada

Habilidade Relevante: Nenhuma (Perícia Defensiva de Combate)
Especializações: Golpes, pegadas, arremessos, agarramentos.

A habilidade de bloquear ataques corpo a corpo (desarmados ou não) sem utilizar armas.

PASSO 8: ESCOLHENDO TALENTOS

Apesar dos Talentos terem seu papel nas campanhas de anime, o sistema para criação de Atributos para criação de poderes do *BESM d20* (em particular as Perícias de Combate) reduz seu uso. Além disso, uma vez que *BESM d20* simplifica o posicionamento e a movimentação em combate (portanto não existem ataques de oportunidade), muitos Talentos não mais se aplicam aos personagens de anime. Finalmente, alguns Talentos (como Especialização) permitem que os personagens realizem ações que qualquer personagem de *BESM d20* é capaz de fazer. O Mestre também pode permitir que os jogadores usem quaisquer Talentos aprovados de outros jogos do Sistema d20.

Consulte o *Livro do Jogador* para as regras de aquisição de Talentos. O Mestre irá decidir se os benefícios de um Talento serão acumulativos, caso este seja escolhido várias vezes.

CUSTO DOS TALENTOS

Cada Talento custa 2 Pontos de Personagem.

NOVOS TALENTOS

Analisar Oponente, Arsenal Portátil, Atacar Saltando, Ataque Furtivo, Atirar às Cegas, Bloquear Ataques à Distância, Deflexão, Enciclopédia Bélica, Mãos Firmes, Ocultar, Precisão, Reflexão, Restando um Tiro.

TALENTOS APROPRIADOS

Os seguintes Talentos são apropriados para um jogo de *BESM d20*:

Acelerar Magia, Ambidestria, Ataque Atordoante, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Aumentar Magia, Briga, Briga Aprimorada, Combate com Artes Marciais, Combate com Artes Marciais Avançado, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Corrida, Elevar Magia, Esquiva, Esquivar com Veículos, Estender Magia, Foco em Magia, Forçar Parada, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Luta de Rua, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Nocautear, Nocautear Aprimorado, Potencializar Magia, Presença Aterradora, Rajada de Tiros, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Duplo, Tiro Longo, Tiro Rápido, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Armadura (todas), Tolerância, Vontade de Ferro.

TABELA 8–1: TALENTOS SUBSTITUÍDOS

Substitua os talentos que se seguem pelos termos de *BESM d20*:

Nome do Talento	Pré-Requisitos
Acrobacia	Substitua pelas Perícias Saltar e Acrobacia
Afinidade com Animais	Substitua pelas Perícias Adestrar Animais e Cavalgar
Ágil	Substitua pelas Perícias Arte da Fuga e Prestidigitação
Arqueirismo Montado	Substitua pelo Talento Mãos Firmes
Arremesso em Combate	Substitua pela Perícia Ataque Desarmado e Defesa Desarmada
Artes Marciais Defensivas	Substitua pelas Perícias de Combate
Atento	Substitua pelas Perícias Investigação e Sentir Motivação
Atletismo	Substitua pelas Perícias Escalar e Natação
Cirurgia	Substitua pela Perícia Medicina
Confiante	Substitua pelas Perícias Jogar e Intimidação
Confiável	Substitua pelas Perícias Diplomacia e Obter Informações
Construtor	Substitua pela Perícia apropriada
Criar Armaduras e Armas Mágicas	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Bastão	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Cajado	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Item Maravilhoso	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Varinha	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criativo	Substitua pelas Perícias apropriadas
Desviar Objetos	Substitua pelo Talento Deflexão
Educado	Substitua pelas Perícias apropriadas
Enganador	Substitua pelas Perícias Blefar e Disfarce
Escrever Pergaminho	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Especialista em Medicina	Substitua pela Perícia Medicina
Especialista em Veículos	Substitua pelas Perícias Dirigir e Pilotar
Especialização em Armas	Substitua pelo Atributo Dano Maciço (opção de 2 Pontos/Graduação)
Estudioso	Substitua pelas Perícias Decifrar Escrita e Pesquisar
Fintar Aprimorado	Substitua pela Perícia Blefar
Focado	Substitua pelas Perícias Equilíbrio e Concentração
Foco em Arma	Substitua pela Perícia de Combate
Foco em Perícia	Substitua pela Perícia apropriada
Forjar Anel	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Furtivo	Substitua pelas Perícias Esconder e Furtividade
Guia	Substitua pelas Perícias Navegação e Sobrevivência
Herança	Substitua pelo Atributo Riqueza
Inventor	Substitua pelas Perícias Operação de Computadores e Reparos
Investida Motorizada	Substitua pela Perícia Mãos Firmes
Liderança	Substitua pelo Atributo Bajuladores
Meticuloso	Substitua pelas Perícias Falsificação e Procurar
Operação de Aeronaves	Substitua pela Perícia Pilotar
Operação de Veículos Terrestres	Substitua pelas Perícias Dirigir ou Pilotar
Precauções	Substitua pela Perícia Demolição
Preparar Poção	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Prontidão	Substitua pelo Atributo Percepção Aguçada
Rastrear	Substitua pela Perícia Rastrear
Usar Arma Arcaica	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas Brancas Exóticas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas de Fogo Avançadas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas de Fogo Exóticas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Exótica	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Comum	Substitua pela Perícia de Combate
Usar Armas de Fogo Pessoais	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Simples	Substitua pela Perícia de Combate
Vitalidade	Substitua pelo Atributo Saúde de Ferro

Tabela 8–2: Talentos Aprovados

Nome do Talento	Pré-Requisitos
Acelerar Magia	—
Ambidestria	Destreza 15+, Bônus Base de Ataque +8
Analisar Oponente	—
Arsenal Portátil	—
Atacar Saltando	Destreza 13+, Bônus Base de Ataque +3
Ataque Atordoante	Destreza 13+, Sabedoria 13+, Bônus Base de Ataque +8
Ataque Furtivo	—
Ataque Giratório	Destreza 13+, Inteligência 13+, Esquiva, Bônus Base de Ataque +4
Ataque Poderoso	Força 13+
Atirar às Cegas	—
Aumentar Magia	—
Bloquear Ataques à Distância	Destreza 13+
Briga	—
Briga Aprimorada	Briga, Bônus Base de Ataque +3
Briga de Rua	Briga, Bônus Base de Ataque +2,
Combate com Artes Marciais	Bônus Base de Ataque +1
Combate com Artes Marciais Avançado	Combate com Artes Marciais
Combate Montado	Perícia Cavalgar
Combater com Duas Armas	Destreza 13+
Corrida	—
Deflexão	Destreza 13+
Elevar Magia	—
Enciclopédia Bélica	—
Esquiva	Destreza 13+
Esquiva com Veículos	Destreza 13+, 6+ Graduações na Perícia Dirigir
Estender Magia	—
Foco em Magia	—
Forçar Parada	4+ Graduações na Perícia Dirigir
Grande Fortitude	—
Imobilização Aprimorada	Inteligência 13+
Iniciativa Aprimorada	—
Investida Implacável	Combate Montado, Perícia Cavalgar
Lutar às Cegas	—
Magia sem Gestos	—
Magia Silenciosa	—
Mãos Firmes	Destreza 13+
Maximizar Magia	—
Nocautear	Briga, Bônus Base de Ataque +3
Nocautear Aprimorado	Briga, Nocautear, Bônus Base de Ataque +6
Ocultar	—
Potencializar Magia	—
Precisão	Bônus Base de Ataque +2
Presença Aterradora	Carisma 15+, 9+ Graduações na Perícia Intimidar
Rajada de Tiros	Sabedoria 13+
Reflexão	Deflexão
Reflexos Rápidos	—
Restando um Tiro	—
Tiro Certeiro	—
Tiro Duplo	Destreza 13+, Tiro Certeiro
Tiro Longo	Tiro Certeiro
Tiro Rápido	Destreza 13+
Trespassar	Força 13+
Trespassar Aprimorado	Força 13+, Trespassar, Ataque Poderoso, Bônus Base de Ataque +4
Usar Armadura (Leve)	—
Usar Armadura (Média)	Usar Armadura (Leve)
Usar Armadura (Pesada)	Usar Armadura (Média)
Tolerância	—
Vontade de Ferro	—

Talentos Inadequados

Os Talentos a seguir não são apropriados para um jogo de *BESM d20*, não devendo ser escolhidos a menos que o Mestre diga o contrário:

Acuidade com Arma, Alvo Evasivo, Arremesso em Combate Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Atropelar, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Avançado, Combate com Artes Marciais Aprimorado, Contra-Golpe Ágil, Desarme Aprimorado, Desequilibrar Oponente, Deslocamento, Discreto, Dominar Magia, Encontrão Aprimorado, Especialista, Especialização em Combate, Expulsão Adicional, Foco em Perícia, Impulso Heróico, Investida Montada, Limiar de Dano Aprimorado, Magia Penetrante, Magias em Combate, Mira Letal, Mobilidade, Precisão, Quebrar, Rapidez de Recarga, Reflexos em Combate, Reputação, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tiro de Ricochete, Tiro em Movimento, Torturar, Usar Escudo.

Descrições dos Talentos Aprovados

As informações a respeito dos Talentos aprovados estão detalhadas no seguinte formato:

Nome do Talento

Pré-Requisitos: Alguns Talentos possuem pré-requisitos. O personagem deve atender a essas condições para escolher ou usar aquele Talento. Um personagem pode adquirir o Talento no mesmo instante em que recebe o pré-requisito. O personagem não pode usar o Talento caso tenha perdido o pré-requisito.

Benefício: O que o Talento permite que o personagem faça.

Acelerar Magia

Benefício: Conjurar uma magia acelerada é uma ação livre. O personagem pode realizar qualquer outra ação (até mesmo lançar outra magia), na mesma rodada em que conjura uma magia acelerada. É possível utilizar apenas um efeito acelerado a cada rodada. É impossível acelerar as magias com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa. Uma magia acelerada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

Ambidestria

Pré-Requisito: Destreza 15+.

Benefício: O personagem ignora todas as penalidades por suar sua mão inábil. O personagem não é canhoto nem destro. Sem esse Talento, um personagem que use sua mão inábil sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Habilidade e de Perícia.

Analisar Oponente

Benefício: O personagem é capaz de estimar, de forma aproximada, o bônus base de ataque e a Perícia em armas de seu inimigo através de sua postura e atitude, mesmo que ainda não o tenha vista lutar. Além disso, o personagem é capaz de estimar de forma precisa a quantidade restante de Pontos de Vida de um adversário. Para ambas as vantagens, o Mestre pode decidir passar essas informações de forma descritiva como "Seu inimigo é muito melhor que você com a espada, mas se você conseguir atingi-lo algumas vezes com seu Golpe *chi*, ele cairá" ao invés de dizer algo como "O bônus base de ataque do inimigo é +10, com 2 Graduações na Perícia Ataque Corpo a Corpo (Espada) e 60 Pontos de Vida restantes".

PASSO 8: ESCOLHENDO TALENTOS

Apesar dos Talentos terem seu papel nas campanhas de anime, o sistema para criação de Atributos para criação de poderes do *BESM d20* (em particular as Perícias de Combate) reduz seu uso. Além disso, uma vez que *BESM d20* simplifica o posicionamento e a movimentação em combate (portanto não existem ataques de oportunidade), muitos Talentos não mais se aplicam aos personagens de anime. Finalmente, alguns Talentos (como Especialização) permitem que os personagens realizem ações que qualquer personagem de *BESM d20* é capaz de fazer. O Mestre também pode permitir que os jogadores usem quaisquer Talentos aprovados de outros jogos do Sistema d20.

Consulte o *Livro do Jogador* para as regras de aquisição de Talentos. O Mestre irá decidir se os benefícios de um Talento serão acumulativos, caso este seja escolhido várias vezes.

CUSTO DOS TALENTOS

Cada Talento custa 2 Pontos de Personagem.

NOVOS TALENTOS

Analisar Oponente, Arsenal Portátil, Atacar Saltando, Ataque Furtivo, Atirar às Cegas, Bloquear Ataques à Distância, Deflexão, Enciclopédia Bélica, Mãos Firmes, Ocultar, Precisão, Reflexão, Restando um Tiro.

TALENTOS APROPRIADOS

Os seguintes Talentos são apropriados para um jogo de *BESM d20*:

Acelerar Magia, Ambidestria, Ataque Atordoante, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Aumentar Magia, Briga, Briga Aprimorada, Combate com Artes Marciais, Combate com Artes Marciais Avançado, Combate Montado, Combater com Duas Armas, Corrida, Elevar Magia, Esquiva, Esquivar com Veículos, Estender Magia, Foco em Magia, Forçar Parada, Grande Fortitude, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável, Luta de Rua, Lutar às Cegas, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Nocautear, Nocautear Aprimorado, Potencializar Magia, Presença Aterradora, Rajada de Tiros, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro, Tiro Duplo, Tiro Longo, Tiro Rápido, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Usar Armadura (todas), Tolerância, Vontade de Ferro.

TABELA 8–1: TALENTOS SUBSTITUÍDOS

Substitua os talentos que se seguem pelos termos de *BESM d20*:

Nome do Talento	Pré-Requisitos
Acrobacia	Substitua pelas Perícias Saltar e Acrobacia
Afinidade com Animais	Substitua pelas Perícias Adestrar Animais e Cavalgar
Ágil	Substitua pelas Perícias Arte da Fuga e Prestidigitação
Arqueirismo Montado	Substitua pelo Talento Mãos Firmes
Arremesso em Combate	Substitua pela Perícia Ataque Desarmado e Defesa Desarmada
Artes Marciais Defensivas	Substitua pelas Perícias de Combate
Atento	Substitua pelas Perícias Investigação e Sentir Motivação
Atletismo	Substitua pelas Perícias Escalar e Natação
Cirurgia	Substitua pela Perícia Medicina
Confiante	Substitua pelas Perícias Jogar e Intimidação
Confiável	Substitua pelas Perícias Diplomacia e Obter Informações
Construtor	Substitua pela Perícia apropriada
Criar Armaduras e Armas Mágicas	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Bastão	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Cajado	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Item Maravilhoso	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criar Varinha	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Criativo	Substitua pelas Perícias apropriadas
Desviar Objetos	Substitua pelo Talento Deflexão
Educado	Substitua pelas Perícias apropriadas
Enganador	Substitua pelas Perícias Blefar e Disfarce
Escrever Pergaminho	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Especialista em Medicina	Substitua pela Perícia Medicina
Especialista em Veículos	Substitua pelas Perícias Dirigir e Pilotar
Especialização em Armas	Substitua pelo Atributo Dano Maciço (opção de 2 Pontos/Graduação)
Estudioso	Substitua pelas Perícias Decifrar Escrita e Pesquisar
Fintar Aprimorado	Substitua pela Perícia Blefar
Focado	Substitua pelas Perícias Equilíbrio e Concentração
Foco em Arma	Substitua pela Perícia de Combate
Foco em Perícia	Substitua pela Perícia apropriada
Forjar Anel	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Furtivo	Substitua pelas Perícias Esconder e Furtividade
Guia	Substitua pelas Perícias Navegação e Sobrevivência
Herança	Substitua pelo Atributo Riqueza
Inventor	Substitua pelas Perícias Operação de Computadores e Reparos
Investida Motorizada	Substitua pela Perícia Mãos Firmes
Liderança	Substitua pelo Atributo Bajuladores
Meticuloso	Substitua pelas Perícias Falsificação e Procurar
Operação de Aeronaves	Substitua pela Perícia Pilotar
Operação de Veículos Terrestres	Substitua pelas Perícias Dirigir ou Pilotar
Precauções	Substitua pela Perícia Demolição
Preparar Poção	Substitua pelos Atributos Item de Poder e Gênio da Magia (variação de Gênio da Mecânica)
Prontidão	Substitua pelo Atributo Percepção Aguçada
Rastrear	Substitua pela Perícia Rastrear
Usar Arma Arcaica	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas Brancas Exóticas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas de Fogo Avançadas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Armas de Fogo Exóticas	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Exótica	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Comum	Substitua pela Perícia de Combate
Usar Armas de Fogo Pessoais	Substitua pelas Perícias de Combate
Usar Arma Simples	Substitua pela Perícia de Combate
Vitalidade	Substitua pelo Atributo Saúde de Ferro

Tabela 8–2: Talentos Aprovados

Nome do Talento	Pré-Requisitos
Acelerar Magia	—
Ambidestria	Destreza 15+, Bônus Base de Ataque +8
Analisar Oponente	—
Arsenal Portátil	—
Atacar Saltando	Destreza 13+, Bônus Base de Ataque +3
Ataque Atordoante	Destreza 13+, Sabedoria 13+, Bônus Base de Ataque +8
Ataque Furtivo	—
Ataque Giratório	Destreza 13+, Inteligência 13+, Esquiva, Bônus Base de Ataque +4
Ataque Poderoso	Força 13+
Atirar às Cegas	—
Aumentar Magia	—
Bloquear Ataques à Distância	Destreza 13+
Briga	—
Briga Aprimorada	Briga, Bônus Base de Ataque +3
Briga de Rua	Briga, Bônus Base de Ataque +2,
Combate com Artes Marciais	Bônus Base de Ataque +1
Combate com Artes Marciais Avançado	Combate com Artes Marciais
Combate Montado	Perícia Cavalgar
Combater com Duas Armas	Destreza 13+
Corrida	—
Deflexão	Destreza 13+
Elevar Magia	—
Enciclopédia Bélica	—
Esquiva	Destreza 13+
Esquiva com Veículos	Destreza 13+, 6+ Graduações na Perícia Dirigir
Estender Magia	—
Foco em Magia	—
Forçar Parada	4+ Graduações na Perícia Dirigir
Grande Fortitude	—
Imobilização Aprimorada	Inteligência 13+
Iniciativa Aprimorada	—
Investida Implacável	Combate Montado, Perícia Cavalgar
Lutar às Cegas	—
Magia sem Gestos	—
Magia Silenciosa	—
Mãos Firmes	Destreza 13+
Maximizar Magia	—
Nocautear	Briga, Bônus Base de Ataque +3
Nocautear Aprimorado	Briga, Nocautear, Bônus Base de Ataque +6
Ocultar	—
Potencializar Magia	—
Precisão	Bônus Base de Ataque +2
Presença Aterradora	Carisma 15+, 9+ Graduações na Perícia Intimidar
Rajada de Tiros	Sabedoria 13+
Reflexão	Deflexão
Reflexos Rápidos	—
Restando um Tiro	—
Tiro Certeiro	—
Tiro Duplo	Destreza 13+, Tiro Certeiro
Tiro Longo	Tiro Certeiro
Tiro Rápido	Destreza 13+
Trespassar	Força 13+
Trespassar Aprimorado	Força 13+, Trespassar, Ataque Poderoso, Bônus Base de Ataque +4
Usar Armadura (Leve)	—
Usar Armadura (Média)	Usar Armadura (Leve)
Usar Armadura (Pesada)	Usar Armadura (Média)
Tolerância	—
Vontade de Ferro	—

TALENTOS INADEQUADOS

Os Talentos a seguir não são apropriados para um jogo de *BESM d20*, não devendo ser escolhidos a menos que o Mestre diga o contrário:

Acuidade com Arma, Alvo Evasivo, Arremesso em Combate Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Atropelar, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Avançado, Combate com Artes Marciais Aprimorado, Contra-Golpe Ágil, Desarme Aprimorado, Desequilibrar Oponente, Deslocamento, Discreto, Dominar Magia, Encontrão Aprimorado, Especialista, Especialização em Combate, Expulsão Adicional, Foco em Perícia, Impulso Heróico, Investida Montada, Limiar de Dano Aprimorado, Magia Penetrante, Magias em Combate, Mira Letal, Mobilidade, Precisão, Quebrar, Rapidez de Recarga, Reflexos em Combate, Reputação, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado, Tiro de Ricochete, Tiro em Movimento, Torturar, Usar Escudo.

DESCRIÇÕES DOS TALENTOS APROVADOS

As informações a respeito dos Talentos aprovados estão detalhadas no seguinte formato:

NOME DO TALENTO

Pré-Requisitos: Alguns Talentos possuem pré-requisitos. O personagem deve atender a essas condições para escolher ou usar aquele Talento. Um personagem pode adquirir o Talento no mesmo instante em que recebe o pré-requisito. O personagem não pode usar o Talento caso tenha perdido o pré-requisito.

Benefício: O que o Talento permite que o personagem faça.

ACELERAR MAGIA

Benefício: Conjurar uma magia acelerada é uma ação livre. O personagem pode realizar qualquer outra ação (até mesmo lançar outra magia), na mesma rodada em que conjura uma magia acelerada. É possível utilizar apenas um efeito acelerado a cada rodada. É impossível acelerar as magias com tempo de execução superior a uma ação de rodada completa. Uma magia acelerada ocupa o lugar de uma magia quatro níveis superiores.

AMBIDESTRIA

Pré-Requisito: Destreza 15+.

Benefício: O personagem ignora todas as penalidades por suar sua mão inábil. O personagem não é canhoto nem destro. Sem esse Talento, um personagem que use sua mão inábil sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de Habilidade e de Perícia.

ANALISAR OPONENTE

Benefício: O personagem é capaz de estimar, de forma aproximada, o bônus base de ataque e a Perícia em armas de seu inimigo através de sua postura e atitude, mesmo que ainda não o tenha vista lutar. Além disso, o personagem é capaz de estimar de forma precisa a quantidade restante de Pontos de Vida de um adversário. Para ambas as vantagens, o Mestre pode decidir passar essas informações de forma descritiva como "Seu inimigo é muito melhor que você com a espada, mas se você conseguir atingi-lo algumas vezes com seu Golpe *chi*, ele cairá" ao invés de dizer algo como "O bônus base de ataque do inimigo é +10, com 2 Graduações na Perícia Ataque Corpo a Corpo (Espada) e 60 Pontos de Vida restantes".

ARSENAL PORTÁTIL

Benefício: O personagem sempre terá acesso fácil a qualquer arma necessária para uma tarefa específica, incluindo armas ilegais e acessórios indisponíveis para o público em geral. As armas e acessórios ainda precisam ser adquiridas através do Atributo Equipamento Pessoal (página 59), mas surpreendentemente o personagem sempre terá acesso imediato a elas, sem a necessidade de retornar ao local aonde elas costumam ficar armazenadas. Os personagens que possuam o Talento Arsenal Portátil também são capazes de fazer modificações de campo em suas armas, trocando opções como mira laser para mira telescópica em um único turno.

ATACAR SALTANDO

Pré-Requisito: Destreza 13+, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: O personagem é capaz de realizar ataques saltando, usando sua arma branca e causando um dano adicional devido ao balanço. Sempre que o personagem tiver uma Iniciativa maior que a de seu oponente, ele poderá tentar atacar saltando. Se obtiver sucesso no golpe (se conseguir superar a CA do inimigo na jogada de ataque e o alvo falhar na defesa), o personagem recebe +2 de bônus no dano. Além disso, pode adicionar metade de sua Graduação na Perícia Saltar ao dano (se possuir). No entanto, se o personagem falhar em acertar o golpe ou o oponente for bem sucedido em sua defesa, o personagem perderá o equilíbrio, sofrendo -4 de penalidade para qualquer jogada defensiva até o começo de seu próximo turno.

ATAQUE ATORDOANTE

Pré-Requisitos: Destreza 13+, Sabedoria 13+, Bônus Base de Ataque +8.

Benefício: O jogador precisa declarar que seu personagem está usando esse talento antes de realizar a jogada de ataque (logo, um fracasso na jogada desperdiçará a tentativa). Um oponente atingido por um ataque desarmado atordoante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade da Graduação do atacante + modificador de Sab), além de sofrer o dano normalmente. Caso fracasse, o alvo ficará atordoado durante 1 rodada completa (até o início de sua próxima ação). Um personagem atordoado não consegue agir e perde qualquer bônus de Destreza na CA. Os atacantes recebem +2 de bônus em todas as jogadas de ataque contra oponentes atordoados. É possível desferir um ataque atordoante uma vez por dia a cada quatro Graduações adquiridas, mas somente uma vez por rodada.

ATAQUE FURTIVO

Benefício: Se o personagem puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente (o alvo está sob uma condição que afeta sua defesa ou sofrendo uma penalidade em sua Classe de Armadura), conseguirá causar um dano adicional de +1d6 para cada vez que esse Talento for escolhido.

ATAQUE GIRATÓRIO

Pré-Requisitos: Destreza 13+, Inteligência 13+, Esquiva, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: O personagem pode abdicar de todos seus ataques normais em uma rodada para desferir um único ataque corpo a corpo, utilizando seu maior Bônus Base de Ataque, contra cada oponente dentro do seu alcance.

ATAQUE PODEROSO

Pré-Requisito: Força 13+.

Benefício: Durante a ação do personagem, mas antes de realizar as jogadas de ataque, é possível subtrair um valor de todas as jogadas de ataque corpo a corpo e adicioná-lo a todas as jogadas de dano. Esse número não pode exceder o bônus base de ataque do personagem. As alterações no ataque e no dano continuam válidas até seu próximo turno.

ATIRAR ÀS CEGAS

Benefício: O personagem sofre metade das penalidades associadas a ataques com armas de ataque à distância em ambientes mal iluminados, totalmente escuros ou contra inimigos invisíveis. Esse Talento pode ser escolhido duas vezes para reduzir essa penalidade a zero. No entanto, o personagem deve ser capaz de detectar a localização aproximada do alvo usando um de seus sentidos (olfato, audição, sexto sentido, etc.).

AUMENTAR MAGIA

Benefício: Uma magia aumentada tem seu alcance duplicado. Uma Magia cujo alcance não é definido pela distância não tem seu alcance ampliado. Uma magia cuja área ou efeito é determinado por seu alcance tem as dimensões dessa área ou efeito aumentados proporcionalmente. Uma magia aumentada ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

BLOQUEAR ATAQUES À DISTÂNCIA

Pré-Requisito: Destreza 13+

Benefício: Em condições normais, um personagem não pode usar a Defesa Bloquear (página 121) contra ataques à distância. Com este Talento, o personagem recebe essa opção defensiva.

BRIGA

Benefício: Quando estiver realizando um ataque desarmado, o personagem recebe +1 de bônus nos testes de ataque, causando um dano igual a 1d6 + seu modificador de Força.

BRIGA APRIMORADA

Pré-Requisitos: Briga, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: Ao desferir um ataque desarmado, o personagem recebe +2 de bônus de competência em sua jogada de ataque. O personagem também causará um dano igual a 1d8 + seu modificador de Força.

BRIGA DE RUA

Pré-Requisitos: Briga, Bônus Base de Ataque +2.

Benefício: Uma vez por turno, caso obtenha sucesso em um ataque corpo a corpo usando um ataque desarmado ou uma arma leve, o personagem causa um dano adicional de 1d4.

COMBATE COM ARTES MARCIAIS

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +1.

Benefício: Com um ataque desarmado, o personagem causa um dano igual a 1d4 + seu modificador de Inteligência.

COMBATE COM ARTES MARCIAIS AVANÇADO

Pré-Requisitos: Combate com Artes Marciais, Bônus Base de Ataque +8.

Benefício: Quando o personagem obtiver um Sucesso Decisivo contra um oponente durante um ataque desarmado, ele causa o triplo do dano.

COMBATE MONTADO

Pré-Requisito: Perícia Cavalgar.

Benefício: Uma vez por rodada, quando a montaria do personagem for atingida em combate, ele poderá realizar um teste de Cavalgar para evitar o golpe. O ataque será evitado caso o teste de Cavalgar supere a jogada de ataque (essencialmente, o teste de Cavalgar se torna a Classe de Armadura da montaria, caso seja maior que a CA original).

COMBATER COM DUAS ARMAS

Pré-Requisito: Destreza 13+.

Benefício: O personagem pode, de forma eficiente, lutar com duas armas corpo a corpo ou de ataque à distância ao mesmo tempo, contra o mesmo alvo ou contra alvos diferentes, contanto que ambas as armas possam ser empunhadas com uma mão. Quando estiver usando duas armas, o personagem pode atacar duas vezes usando as regras normais para Ataques com Duas Armas (página 117), porém as penalidades para realizar essa ação são reduzidas em 2 para cada vez que esse Talento for escolhido (até o mínimo de 0). Como alternativa, o personagem pode atacar com uma arma e defender com a outra, recebendo +2 de bônus em seus testes de Defesa contra ataques corpo a corpo ou desarmados. Esse bônus dura até o próximo turno do personagem.

CORRIDA

Benefício: Quando estiver correndo, o personagem percorre cinco vezes seu deslocamento normal, em vez de quatro vezes. Quando realizar um salto com corrida, aumente a distância ou altura alcançada em um quarto, mas nunca além do máximo.

DEFLEXÃO

Pré-Requisito: Destreza 13+.

Benefício: Se o personagem obtiver sucesso numa Defesa de Bloqueio, será capaz de defletir um ataque padrão, seja corpo a corpo ou à distância, sem se ferir nem danificar o objeto usado para fazer o bloqueio. O mestre pode decidir que alguns tipos de ataque não podem ser defletidos. Quando estiver tentando defletir um Ataque Especial (página 43), a jogada defensiva de Bloqueio sofre -2 de penalidade para cada Graduação do Ataque Especial.

ELEVAR MAGIA

Benefício: Considera-se que uma magia elevada pertence a um nível superior ao normal (limitado ao 9º nível). Diferente dos outros Talentos mágicos, Elevar Magia na verdade aumenta o nível efetivo da magia escolhida. Todos os efeitos que dependem do nível da magia (como a CD do teste de resistência) são calculados de acordo com o nível modificado. A magia elevada será tão difícil de preparar e conjurar quanto uma magia do nível escolhido.

ENCICLOPÉDIA BÉLICA

Pré-Requisito: Inteligência 13+.

Benefício: O personagem possui a habilidade de se lembrar das características vitais e características relevantes de praticamente qualquer arma conhecida que esteja disponível comercialmente. Isto inclui, mas não está limitado, a seu nível geral de confiabilidade bem como todas as suas principais peculiaridades — composição material, capacidade de munição, calibre, acessórios disponíveis, etc. Os personagens que não possuem essa habilidade só dispõem desse tipo de informação para armas que efetivamente possuam ou empreguem com regularidade, além de precisarem obter sucesso num teste de Inteligência baseado na Perícia Conhecimento: Ciências Militares (Reconhecimento de Equipamento) para se lembrar de detalhes importantes. Além disso, o Talento Enciclopédia Bélica inclui o conhecimento necessário para se adquirir armas. Assim, o personagem receberá +4 de bônus para qualquer teste nas Perícias Conhecimento: Manha de Rua e Conhecimento: Negócios realizados para localizar ou comprar armas.

ESQUIVA

Pré-Requisito: Destreza 13+.

Benefício: Durante sua ação, o personagem seleciona um oponente, recebendo +1 de bônus de esquiva para se defender dos ataques subseqüentes provenientes dele. O personagem pode escolher um adversário diferente a cada rodada. Qualquer condição que faça o personagem perder seu bônus de Destreza na Defesa também eliminará os bônus de esquiva.

ESQUIVA COM VEÍCULOS

Pré-Requisitos: Destreza 13+, 6+ Graduações na Perícia Dirigir.

Benefício: Quando estiver dirigindo um veículo, durante sua ação o personagem seleciona um veículo ou um único oponente. O veículo do personagem e todos a bordo recebem +1 de bônus de esquiva para se defender dos ataques provenientes do veículo ou oponente escolhido. O personagem pode escolher um veículo ou oponente diferente a cada rodada.

ESTENDER MAGIA

Benefício: Uma magia estendida tem o dobro da duração normal. As magias com duração "Concentração", "Instantânea" ou "Permanente" não são afetadas por esse Talento. Uma magia estendida ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

FOCO EM MAGIA

Benefício: Escolha uma escola de magia, como Ilusão. As magias dessa escola do personagem serão mais poderosas que o normal. Adicione +2 na Classe de Dificuldade de todos os testes de resistência contra as magias da escola selecionada.

O personagem pode adquirir esse Talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que o personagem escolher esse Talento, ele deve se aplicar a uma nova escola de magia.

FORÇAR PARADA

Pré-Requisito: 4+ Graduações na Perícia Dirigir.

Benefício: Quando o personagem tentar usar seu veículo para bater de lado contra um veículo terrestre, ele consegue forçar o outro veículo a parar fazendo com que o veículo do oponente derrape de lado de forma controlada.

GRANDE FORTITUDE

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

IMOBILIZAÇÃO APRIMORADA

Pré-Requisito: Inteligência 13+.

Benefício: Se aprisionar um oponente num combate corpo a corpo, o personagem pode realizar imediatamente um ataque corpo a corpo contra aquele adversário como se ainda não tivesse usado sua ação de combate para iniciar a manobra.

INICIATIVA APRIMORADA

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Iniciativa.

INVESTIDA IMPLACÁVEL

Pré-Requisitos: Combate Montado, Perícia Cavalgar.

Benefício: Quando estiver montado e usar a ação de Investida, o personagem causa dano dobrado com armas corpo a corpo (ou dano triplicado com lanças).

LUTAR ÀS CEGAS

Benefício: O personagem não sofre penalidades associadas a ataques ou defesas usando armas brancas ou desarmado quando estiver num ambiente mal iluminado, totalmente escuro ou contra inimigos invisíveis.

MAGIA SEM GESTOS

Benefício: Uma magia sem gestos pode ser conjurada sem o componente gestual exigido. As magias que não possuem componentes gestuais não são afetadas. Uma magia sem gestos ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

MAGIA SILENCIOSA

Benefício: Uma magia silenciosa pode ser conjurada sem o componente verbal exigido. As magias que não possuem componentes verbais não são afetadas. Uma magia silenciosa ocupa o lugar de uma magia um nível superior.

MÃOS FIRMES

Pré-Requisito: Destreza 13+.

Benefício: Esta é a habilidade de atacar com tranqüilidade enquanto o personagem se desloca rapidamente (correndo ou disparando, voando a altas velocidades, etc.) ou quando ele está envolvido em uma manobra complexa. Isto reduz as penalidades sofridas por atacar em movimento. Cada penalidade é reduzida em 2 (até o limite de 0). Um personagem com esse Talento também consegue utilizar armas em conjunto com a Perícia Acrobacia, podendo mirar enquanto está em movimento. Esse Talento pode ser escolhido mais de uma vez.

MAXIMIZAR MAGIA

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia maximizada terão o resultado mais elevado possível. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o máximo de Pontos de Vida, afeta a quantidade máxima de alvos, etc. As magias sem variáveis aleatórias não são afetadas. Uma magia maximizada ocupa o lugar de uma magia três níveis superiores.

NOCAUTEAR

Pré-Requisitos: Briga, Bônus Base de Ataque +3.

Benefício: Ao realizar o primeiro ataque desarmado do personagem contra um oponente surpreendido, trate um ataque bem sucedido como um sucesso decisivo.

NOCAUTEAR APRIMORADO

Pré-Requisitos: Briga, Nocautear, Bônus Base de Ataque +6.

Benefício: Quando estiver desferindo o primeiro ataque desarmado do personagem contra um oponente surpreendido, considere um ataque bem sucedido como um sucesso decisivo. Este sucesso decisivo causa o triplo de dano.

OCULTAR

Benefício: O personagem possui a habilidade nata de ocultar armas em si mesmo. Contanto que o personagem tenha algo para esconder a arma (até mesmo cabelos longos ou um manto leve), ela não será notada por ninguém, exceto com uma revista. Ainda sim, esta revista sofre um redutor de -8. Uma arma de Ataque Especial com a Vantagem Ocultável é ainda mais difícil de ser encontrada: as revistas sofrem um redutor de -12.

POTENCIALIZAR MAGIA

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia potencializada são aumentados em 50%. Uma magia potencializada causa 50% a mais de dano, cura 50% a mais de Pontos de Vida, afeta 50% a mais de alvos, etc. Os testes de Resistência e os testes resistidos (como os testes de *dissipar magia*) não são afetados. As magias sem variáveis aleatórias não são afetadas. Uma magia potencializada ocupa o lugar de uma magia dois níveis superiores.

PRECISÃO

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +2.

Benefício: O personagem sofre menos penalidades quando estiver tentando um ataque preciso, como atingir uma parte de uma Armadura, pontos fracos, pontos vitais ou atirar de distâncias mais longas do que o normal. A Precisão também é usada para golpes especialmente complicados, como gravar uma inicial no corpo de alguém, disparar uma flecha contra uma parede de forma que ela ricocheteie e atinja um alvo ao dobrar o corredor, e em conjunto com o Talento Deflexão (página 85). Cada penalidade é reduzida em 2 (para um mínimo de 0). Por exemplo, atacar um ponto vital (-8 de penalidade) passaria a -6 de penalidade, enquanto disparar do dobro do alcance (-4 de penalidade) se tornaria -2. Este Talento pode ser escolhido mais de uma vez.

PRESENÇA ATERRADORA

Pré-Requisitos: Carisma 15+, 9+ Graduações na Perícia Intimidar.

Benefício: Quando o personagem usa esse Talento, todos os oponentes a uma distância de 3 metros que possuam uma Graduação menor que a do personagem devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + a Graduação do Personagem + o modificador de Carisma do personagem). Um oponente que fracasse em seu teste ficará amedrontado, recebendo -2 de penalidade em suas jogadas de ataque, testes de resistência e de Perícia por um número de turnos igual a 1d6 + o modificador de Carisma do personagem. O personagem pode usar esse

Talento uma vez por turno como uma ação livre. Um teste de resistência bem sucedido indica que o oponente estará imune aos efeitos desse Talento do personagem por um dia inteiro. Esse Talento não afeta criaturas com Inteligência 3 ou menos.

RAJADA DE TIROS

Pré-Requisito: Sabedoria 13+.

Benefício: Ao usar uma arma de fogo automática carregada com ao menos cinco balas, o personagem pode disparar uma breve rajada em um único ataque contra um único alvo (ao invés de usar as regras normais para tiro automático). O personagem sofre -4 de penalidade na jogada de ataque, mas causa um dano adicional de +2 dados.

REFLEXÃO

Pré-Requisito: Talento Deflexão.

Benefício: Se o personagem obtiver sucesso numa defesa Deflexiva (consulte a página 85) e numa jogada de ataque (que consome uma ação de ataque), será capaz de rebater um ataque padrão, tanto corpo a corpo quanto à distância, para qualquer alvo que esteja em seu alcance (incluindo o agressor) sem danificar o objeto usando para o bloqueio. Esta Reflexão é tratada como um ataque normal contra o alvo, usando as regras padrão de ataque (consulte a página 116). O Mestre pode decidir que alguns tipos de ataque não podem ser refletidos.

REFLEXOS RÁPIDOS

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Reflexos.

RESTANDO UM TIRO

Benefício: O personagem sempre terá ao menos um projétil sobrando em sua arma de ataque à distância, mesmo depois de um longo combate. Pode ser a última bala de uma arma, a última flecha de uma aljava, unidade de plasma em um bracelete de energia ou pedra em uma funda. Essa opção não remove a necessidade de recarregar a arma num jogo que utilize regras realistas para munição, mas no entanto assegura que o personagem não terá de recarregar sua arma em um momento crítico. Restando um Tiro não afeta armas ou Poderes Especiais construídos com a Desvantagem Disparos Limitados (página 49).

TIRO CERTEIRO

Benefício: O personagem recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano com armas de fogo contra oponentes num raio de 9 m.

TIRO DUPLO

Pré-Requisitos: Destreza 13+, Tiro Certeiro.

Benefício: Quando estiver usando uma arma de fogo semi-automática carregada com ao menos duas balas, o personagem pode disparar ambas as balas num único ataque contra um só alvo. O personagem sofre -2 de penalidade na jogada de ataque, mas causa +1 dado de dano caso obtenha sucesso.

TIRO LONGO

Pré-Requisito: Tiro Certeiro.

Benefício: Quando o personagem usar uma arma de disparo, como um arco, seu alcance aumenta em 50% (multiplique por 1,5). Para as armas de arremesso, o alcance é dobrado.

TIRO RÁPIDO

Pré-Requisitos: Destreza 13+, Tiro Certeiro.

Benefício: O personagem recebe um ataque adicional por rodada com uma arma de ataque à distância. O disparo considera o bônus base de ataque mais elevado do personagem, mas cada disparo (inclusive o adicional) sofre -2 de penalidade. Esse Talento só pode ser utilizado durante uma ação de ataque total.

TOLERÂNCIA

Benefício: Sempre que realizar um teste para executar uma ação física que se estenda por um certo período de tempo (correr, nadar, prender a respiração e assim por diante), o personagem recebe +4 de bônus.

TRESPASSAR

Pré-Requisitos: Força 13+, Ataque Poderoso.

Benefício: Se o personagem causar dano suficiente para derrubar seu oponente (seja nocauteando ou reduzindo seus Pontos de Vida a 0 ou menos), poderá executar um ataque corpo a corpo adicional contra outro oponente que esteja adjacente a ele. O ataque adicional deve ser desferido com a mesma arma e com o mesmo bônus que o ataque usado para derrubar o oponente anterior. O personagem pode usar essa habilidade uma vez por turno.

TRESPASSAR APRIMORADO

Pré-Requisitos: Força 13+, Trespassar, Ataque Poderoso, Bônus Base de Ataque +4.

Benefício: Idêntico a Trespassar, mas não há limite para a quantidade de ataques adicionais por rodada..

USAR ARMADURA (LEVE)

Benefício: Quando o personagem estiver usando qualquer armadura leve, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Perícia que envolvam movimento. Um personagem sem esse Talento também sofre penalidade nas jogadas de ataque.

USAR ARMADURA (MÉDIA)

Pré-Requisito: Usar Armadura (Leve).

Benefício: Quando o personagem estiver usando qualquer armadura média, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Perícia que envolvam movimento. Um personagem sem esse Talento também sofre penalidade nas jogadas de ataque..

USAR ARMADURA (PESADA)

Pré-Requisitos: Usar Armadura (Leve), Usar Armadura (Média).

Benefício: Quando o personagem estiver usando qualquer armadura pesada, a penalidade de armadura do equipamento somente afetará os testes de Perícia que envolvam movimento. Um personagem sem esse Talento também sofre penalidade nas jogadas de ataque.

VONTADE DE FERRO

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.

PASSO 9: ESCOLHENDO DEFEITOS

Defeitos são desvantagens sofridas por seu personagem para superar as dificuldades e os percalços do dia a dia. Os Defeitos funcionam como uma excelente oportunidade (algumas vezes cômica) de interpretação. Eles apenas limitam seu personagem até um certo grau, sendo que sua intenção não é de negar totalmente suas muitas habilidades.

MEU HERÓI COM EXCESSO DE CONFIANÇA, PREGUIÇOSO, TEIMOSO E HONRADO

Não, você não recebe nenhum Ponto de Bônus por criar um personagem com excesso de confiança em BESM d20. Nem por personagens honestos, sádicos ou tímidos. Os traços de personalidade indesejáveis devem surgir no jogo através da interpretação, e não dos Pontos na planilha do personagem. Se o seu personagem é um covarde, interprete-o como tal. É simples assim.

Os defeitos representam desvantagens sobre as quais seu personagem possui pouco ou nenhum controle (ou seja, sem livre arbítrio). Um exemplo disso são as Fobias: uma pessoa com um medo irracional não tem outra opção senão ter medo do agente específico. Uma Fobia não é um traço de personalidade.

Os Defeitos que possuam em sua descrição a expressão "Associado a um Atributo" são limitações diretas aos Atributos de seus personagens, e não desvantagens gerais. Os Pontos de Personagem e os Pontos de Bônus associados a um Atributo não podem ser inferiores a 1. Por exemplo, se um personagem com 1 Graduação em Teletransporte (5 pontos de personagem) associar o Defeito Uso Limitado, Instantâneo (valendo 9 Pontos de Bônus), este Defeito só irá lhe valer 4 PB (uma vez que Teletransporte deve custar ao menos 1 Ponto).

Ao adquirir um Defeito para o personagem, você poderá receber três (ou ocasionalmente mais) Pontos de Bônus (PB) para aumentar seus Valores de Habilidades ou Graduações em seus Atributos (além de poder comprar novos Atributos). O número de pontos que você recebe é diretamente proporcional ao quanto o Defeito prejudica seu personagem. Defeitos que não causem uma desvantagem significativa (como uma fraqueza a balas feitas usando a terra do planeta Netuno) não valem nenhum PB. Após escolher os Defeitos de seu personagem, retorne para os passos anteriores para distribuir seus Pontos de Bônus (trate os Pontos de Bônus como se fossem Pontos de Personagem adicionais).

Recomenda-se que você não adquira mais do que oito Defeitos para seu personagem. Na maioria dos casos, 2 a 5 Defeitos são apropriados.

TABELA 9–1: DEFEITOS

Defeito	Defeito
Amaldiçoado	Inepto no Ataque
Ameaça	Ismo
Atração Magnética	Marcado
Burocracia	Necessidade Especial
Calcanhar de Aquiles	Parte do Corpo
Concentração	Permanente
Confinamento	Pesadelos Freqüentes
Defeito Exclusivo	Poder Pouco Confiável
Deficiência Física	Ponto Fraco
Deficiência Sensorial	Posse Condicionada
Dependente	Pouco Vigoroso
Detectável	Procurado
Dominado	Redução
Efeito Colateral	Relacionamento Significativo
Esqueleto no Armário	Restrição
Facilmente Distraído	Restrições Mágicas
Famoso	Tempo de Ativação
Fobia	Transformação Física Involuntária
Força Máxima	Transformação Irreversível
Fúria Cega	Treinamento Incompleto
Hipersensibilidade	Uso Limitado, Instantâneo
Inábil	Uso Limitado, Progressivo
Inepto na Defesa	Vulnerabilidade

AMALDIÇOADO

Um personagem Amaldiçoado pode ter ofendido um ser de grande poder no passado, ou ser descendente direto de alguém que o fez (as maldições costumam passar de geração em geração). A maldição pode ter um número ilimitado de formas, mas não deve dar a ao personagem nenhuma vantagem óbvia (lembre-se, trata-se de uma maldição!). A natureza exata, o histórico e as limitações da maldição devem ser discutidos com o Mestre.

1 PB:	O personagem sofre uma desvantagem pequena.
2 PB:	O personagem sofre uma desvantagem moderada.
3 PB:	O personagem sofre uma desvantagem severa.

AMEAÇA

O personagem possui alguém em sua vida que interfere ativamente com suas conquistas. Esta Ameaça pode ter diversas formas. Pode ser um rival profissional, como alguém competindo pela simpatia do chefe do personagem; ou pessoal, por exemplo um ladrão perseguido por um policial que devota sua vida a colocar o personagem atrás das grades; ou até mesmo ser um rival no amor, como alguém que esteja flertando com a mesma pessoa por quem o personagem se interessa.

A Ameaça deve ser alguém que torne a vida do personagem difícil com freqüência (e que não possa ser facilmente eliminado), sem ser necessariamente um inimigo mortal. A Ameaça pode ser alguém que o personagem ame muito, mas que não consegue evitar. Um parente autoritário que viva em sua casa pode ser um exemplo disso. Se por alguma razão, a ameaça for derrotada ou for embora, o Mestre deve criar uma nova Ameaça, a menos que o jogador deseje usar seus Pontos de Personagem recebidos ao longo de sua progressão para eliminar este Defeito definitivamente.

1 PB:	A Ameaça é apenas importuna e/ou interfere com pouca freqüência.
2 PB:	A Ameaça poderá tentar ferir o personagem ativamente e/ou interfere com freqüência.
3 PB:	A Ameaça irá ferir o personagem sempre que tiver oportunidade e/ou interfere constantemente.

ATRAÇÃO MAGNÉTICA

O personagem é capaz de atrair garotas (ou garotos, ou mesmo ambos os sexos) suscetíveis como o néctar atrai as abelhas. Por algum motivo, elas se aproximam do personagem, jogam-se aos seus pés por amor (ou luxúria) e não lhe darão um só minuto de paz. Ainda pior, elas irão lutar entre si pelo personagem, tentando evitar que uma delas consiga consumar a relação. A Atração Magnética não representa algum tipo incomum de carisma por parte do personagem, mas sim o destino de encontrar pessoas obsessivas constantemente em seu caminho.

1 PB:	Apenas algumas garotas/garotos estarão perseguindo ativamente o personagem.
2 PB:	Várias garotas/garotos estarão perseguindo ativamente o personagem.
3 PB:	Bandos de garotas/garotos estarão perseguindo ativamente o personagem, e aparecem novas interessadas a cada aventura.

BUROCRACIA

O personagem deve passar por uma burocracia complexa a fim de cumprir suas tarefas. Esse Defeito em geral é associado a personagens que são membros de organizações de combate ao crime ou outras agências similares do governo, que exigem todo tipo de papelada. No entanto, uma grande organização criminosa pode exigir que o personagem consiga a autorização de "chefes" de diversos níveis antes de realizar trabalhos importantes.

Burocracia também inclui qualquer medida que o personagem tenha de tomar "após o fato" a fim de tranqüilizar a organização à qual pertence. Por exemplo, um policial que precisa fazer um relatório toda vez que sua arma é disparada ou que precise cumprir uma série de complicadas exigências a fim de obter um mandado de busca. Um criminoso pode ser obrigado a pagar uma porcentagem de seus lucros para o chefe criminoso local ou então sofrer as conseqüências.

O Defeito Burocracia não costuma ser apropriado para personagens criados usando-se os Atributos Bajuladores ou Servo.

1 PB:	A Burocracia só afeta o personagem antes ou depois da ação principal (mas não ambos) e/ou é fácil de ser administrada na maior parte do tempo.
2 PB:	A Burocracia afeta o personagem tanto antes quanto depois da ação principal e/ou é difícil de ser administrada na maior parte do tempo.
3 PB:	A Burocracia afeta o personagem antes, durante e depois da ação principal e/ou é muito difícil de ser administrada na maior parte do tempo.

CALCANHAR DE AQUILES

O personagem perde duas vezes mais Pontos de Vida do que o normal quando atingido de uma forma específica. Essa forma deve se encaixar no conceito do personagem e pode ter algum significado místico, como as estacas de madeiras para os vampiros ou a prata para os lobisomens. Também pode refletir a natureza do personagem, como um robô que sofre um dano extra quando atingido pela água (que lhe causaria curtos-circuitos) ou a fraqueza de um alienígena contra armas de seu planeta natal. Qualquer Defeito decorrente do Calcanhar de Aquiles deve ser primeiramente aprovado pelo mestre. O personagem poderá ter um Calcanhar de Aquiles em relação a uma forma comum, incomum ou rara de ataque (no contexto da campanha).

1 PB:	A forma de ataque é rara.
2 PB:	A forma de ataque é incomum.
3 PB:	A forma de ataque é comum.

CONCENTRAÇÃO

Associado a um Atributo. O personagem deve se concentrar enquanto estiver usando um Atributo específico que funciona durante um certo período de tempo; este Defeito não se aplica a Atributos que tenham efeitos instantâneos. Se a concentração do personagem for interrompida voluntariamente ou devido a uma causa externa, o Atributo deixa de funcionar.

1 PB:	O Atributo precisa de certa concentração. O personagem pode continuar realizando outras ações fora de combate, mas não poderá entrar em combate ou usar outros Atributos que também exijam concentração.
2 PB:	O Atributo exige concentração intensa. O personagem pode se mover lentamente e falar com os demais enquanto estiver usando o Atributo, mas não poderá realizar nenhuma ação complexa ou usar outro Atributo.
3 PB:	O Atributo exige concentração total. O personagem não pode fazer mais nada enquanto estiver usando o Atributo. Ele deve se manter parado e devotar atenção total ao uso do Poder.

CONFINAMENTO

Este Defeito impede o personagem de deixar uma área predeterminada. Isto pode, por exemplo, ser representado por um vilão morto-vivo que foi amaldiçoado com a missão de assombrar um determinado lugar, um andróide programado para seguir uma rota de vigia específica ou uma garota mágica autorizada pelo governo a viajar apenas por uma determinada região.

2 PB:	Restrito a uma área grande (150 km de raio), como uma região pequena ou uma grande cidade.
4 PB:	Restrito a uma área pequena (1,5 km de raio), como uma cidade pequena ou um grande complexo de estruturas.
6 PB:	Restrito a uma área minúscula (100 m de raio), como uma pequena aldeia ou um único prédio

DEFEITO EXCLUSIVO

Esta sessão cobre todos e quaisquer Defeitos imagináveis que um personagem possa ter mas que não estão detalhados nessas regras. Os limites e restrições devem ser discutidos com o Mestre.

1 PB:	O Defeito ocorre com pouca freqüência e/ou seus efeitos são leves.
2 PB:	O Defeito ocorre freqüentemente e/ou seus efeitos são moderados.
3 PB:	O Defeito ocorre constantemente e/ou seus efeitos são severos.

EXEMPLO DE DEFEITO EXCLUSIVO: ATAQUE RESTRITO

Um personagem com o Defeito Ataque Restrito apresenta limitações sobre quem poderá atacar devido a uma redução de seu livre arbítrio (como um soldado "altamente condicionado"). A Restrição de Ataque só poderá ser superada em circunstâncias excepcionais, podendo resultar em conseqüências terríveis, como um insuportável sentimento de culpa ou a punição de seus superiores. Esse Defeito obviamente não se aplica a personagens heróicos que são incapazes de atacar "pessoas inocentes".

1 PB:	As restrições do personagem se aplicam a um grupo reduzido de pessoas, ou o personagem possui restrições leves.
2 PB:	As restrições do personagem se aplicam a várias pessoas, ou o personagem possui fortes restrições.
3 PB:	As restrições do personagem se aplicam a um grande grupo de pessoas, ou o personagem possui uma restrição extremamente forte.

DEFICIÊNCIA FÍSICA

O personagem possui alguma Deficiência Física que torna as tarefas do dia a dia mais desafiadoras. Deficiências comuns incluem um ou mais membros ausentes (ou inúteis), perda da voz, enjôos constantes, ferimentos mal curados, dores de cabeça severas, um andróide que precise de reparos freqüentes, etc. O jogador e o Mestre devem discutir os problemas e limitações associados a essa deficiência.

1 PB:	A deficiência é ligeiramente inconveniente para o personagem.
2 PB:	A deficiência é moderadamente inconveniente para o personagem.
3 PB:	A deficiência é severamente inconveniente para o personagem.

DEFICIÊNCIA SENSORIAL

Um ou mais sentidos do personagem (visão, audição, paladar, tato, olfato) são mais fracos que o normal ou foram perdidos. Um exemplo de um sentido mais fraco é alguém míope ou com audição ruim; o Mestre deve levar essa deficiência em consideração quando estiver decidindo o que o personagem é capaz de sentir, podendo aplicar uma penalidade de –4 em seus testes para notar coisas usando aquele sentido. Um exemplo de perda de sentidos é a cegueira ou a surdez. A diminuição ou perda é baseada no estado do personagem após se beneficiar de qualquer ajuda tecnológica disponível para aquele cenário, como um par de óculos ou aparelhos auditivos. Por exemplo, se um personagem possui algo que o auxilia a ouvir, mas continuar com audição ruim, terá uma Deficiência Sensorial (Audição Reduzida), de 1 PB. Em um cenário onde um aparelho auditivo não estiver disponível ou não for capaz de corrigir sua deficiência específica, ele terá uma Deficiência Sensorial (Surdez), de 2 PB.

1 PB:	O personagem possui um de seus sentidos primários reduzidos (como miopia ou má audição) ou perdeu um sentido secundário (como olfato ou paladar).
2 PB:	O personagem perdeu completamente um sentido primário (visão ou audição), tem dois sentidos primários reduzidos ou perdeu completamente diversos sentidos secundários.
3 PB:	O personagem perdeu completamente um sentido primário e diversos sentidos secundários.

DEPENDENTE

Associado a um Atributo. O personagem é incapaz de usar o Atributo escolhido sem antes fazer uso de um segundo Atributo (ou mais). Se o personagem falhar em ativar o segundo Atributo, será incapaz de usar qualquer um dos dois. Exemplos do

Defeito Dependente incluem: Um personagem capaz de voar após ativar seu Campo de Força (Vôo dependente do Campo de Força), um personagem que recebe uma Armadura adicional ao ficar invisível (Armadura dependente da Invisibilidade), um personagem que é capaz de correr muito mais rápido após esticar suas pernas e crescer (Velocidade dependente de Elasticidade e Alterar Tamanho), etc. O jogador deve justificar o Defeito Dependente para o Mestre, a fim de evitar combinações tolas.

1 PB:	O Atributo Dependente não funciona até que 1 outro Atributo seja ativado.
2 PB:	O Atributo Dependente não funciona até que 2 outros Atributos sejam ativados.
3 PB:	O Atributo Dependente não funciona até que 3 outros Atributos sejam ativados.

DETECTÁVEL

Associado a um Atributo. Quando estiver usando um Atributo específico, o personagem poderá ser localizado e possivelmente identificado por outros que possuam técnicas específicas de detecção. Por exemplo, o uso do Atributo pode produzir um som alto ou um forte clarão, enviar vibrações através do solo ou emanar ondas de choque mentais. As técnicas de detecção incluem: astrais, etéreas, visão, audição ou olfato humanos, infravermelho, mentais, radar, radiação, sonar, espirituais, ultravioleta, vibração, entre outras. O Atributo Ataque Especial (página 43) é uma exceção desse Defeito. Os personagens devem adquirir uma Vantagem de Ataque para tornar seu ataque indetectável.

1 PB:	O uso do Atributo pode ser detectado usando-se 1-2 métodos.
2 PB:	O uso do Atributo pode ser detectado usando-se 3-5 métodos.
3 PB:	O uso do Atributo pode ser detectado usando-se 6-9 métodos.

DOMINADO

O livre arbítrio tem pouco significado para um personagem que é Dominado por uma corporação, governo, grupo criminoso ou outra organização ou indivíduo. O controle sobre o personagem pode ser exercido através de uma grande variedade de métodos, incluindo chantagem, lavagem cerebral, contrato legal, tecnologia ou apenas uma propaganda muito eficiente. Conseqüências terríveis aguardam um personagem cujas ações conflitem com os desejos daqueles que o dominam.

1 PB:	A organização possui domínio parcial do personagem; o personagem está sujeito a punições leves por contrariar seus dominadores.
2 PB:	A organização possui domínio significante do personagem; o personagem está sujeito a punições moderadas por contrariar seus dominadores.
3 PB:	A organização possui domínio completo do personagem; o personagem está sujeito a punições severas por contrariar seus dominadores.

EFEITO COLATERAL

Associado a um Atributo que precise de um teste para ser ativado (à escolha do Mestre). O personagem sofre um infeliz efeito colateral sempre que o Atributo associado não funciona. Se o personagem fracassar no teste do Atributo, será atingido com a energia ou a essência que seria usada para ativá-lo. O Efeito Colateral pode vir na forma de dano físico, perda de memória, dano temporário em um Valor de Habilidade, desorientação ou muitos outros efeitos que tornam a vida do personagem mais difícil. O jogador e o Mestre devem determinar as conseqüências do Efeito Colateral em jogo.

1 PB:	O Efeito Colateral ocorre se o personagem falhar em seu teste por 6 ou mais
2 PB:	O Efeito Colateral ocorre se o personagem falhar em seu teste por 3 ou mais
3 PB:	O Efeito Colateral ocorre se o personagem falhar em seu teste por 1 ou mais

ESQUELETO NO ARMÁRIO

O personagem possui um segredo sombrio. A exposição desse segredo poderá trazer-lhe prejuízos, seja na forma de humilhação pública, perda do emprego, prisão, ferimentos ou até mesmo a morte O número de PBs ganhos com este Defeito é baseado na severidade das conseqüências caso o segredo seja revelado. O esqueleto no armário deve ser importante o suficiente para que o personagem esteja sempre tomando providências para que os demais não saibam a seu respeito. Se o segredo em algum momento for revelado, o personagem sofrerá as conseqüências associadas, e o Mestre deverá substituí-lo por um Defeito ou Defeitos apropriados, que valham ao menos a mesma quantidade de PBs recebidas por ele. O Defeito Esqueleto no Armário não é apropriado para a maioria dos Bajuladores e Servos.

1 PB:	O segredo é difícil de ser descoberto, e/ou as conseqüências de sua descoberta são leves e/ou a reputação do personagem será pouco afetada.
2 PB:	O segredo é relativamente fácil de ser descoberto, e/ou as conseqüências de sua descoberta são moderadas e/ou a reputação do personagem sofrerá um forte impacto.
3 PB:	O segredo é muito fácil de ser descoberto, e/ou as conseqüências de sua descoberta são severas e/ou a reputação do personagem sofrerá um impacto devastador.

FACILMENTE DISTRAÍDO

Alguns personagens são Facilmente Distraídos pelos eventos, objetos, pessoas ou idéias, conhecidos coletivamente como "gatilhos". Exemplos notáveis de "gatilhos" incluem membros atraentes do sexo oposto (ou do mesmo sexo), riquezas, comida, estrelas de cinema, hobbies, fofocas, carrões, música, o olhar de alguém especial, livros ou pergaminhos antigos, um item mágico. Um personagem com esse Defeito ficará cativado pelo item de seu interesse até que este não mais seja capaz de influenciá-lo. Muitos personagens possuem interesses em uma grande variedade de coisas, mas não possuem esse Defeito, já que seu interesse é moderado por seu bom senso.

1 PB:	O personagem se distrai com um item que é encontrado com pouca freqüência.
2 PB:	O personagem se distrai com alguns itens que são encontrados com pouca freqüência ou por um item que é encontrado freqüentemente.
3 PB:	O personagem se distrai com vários itens que são encontrados com pouca freqüência ou por um item que é encontrado constantemente.

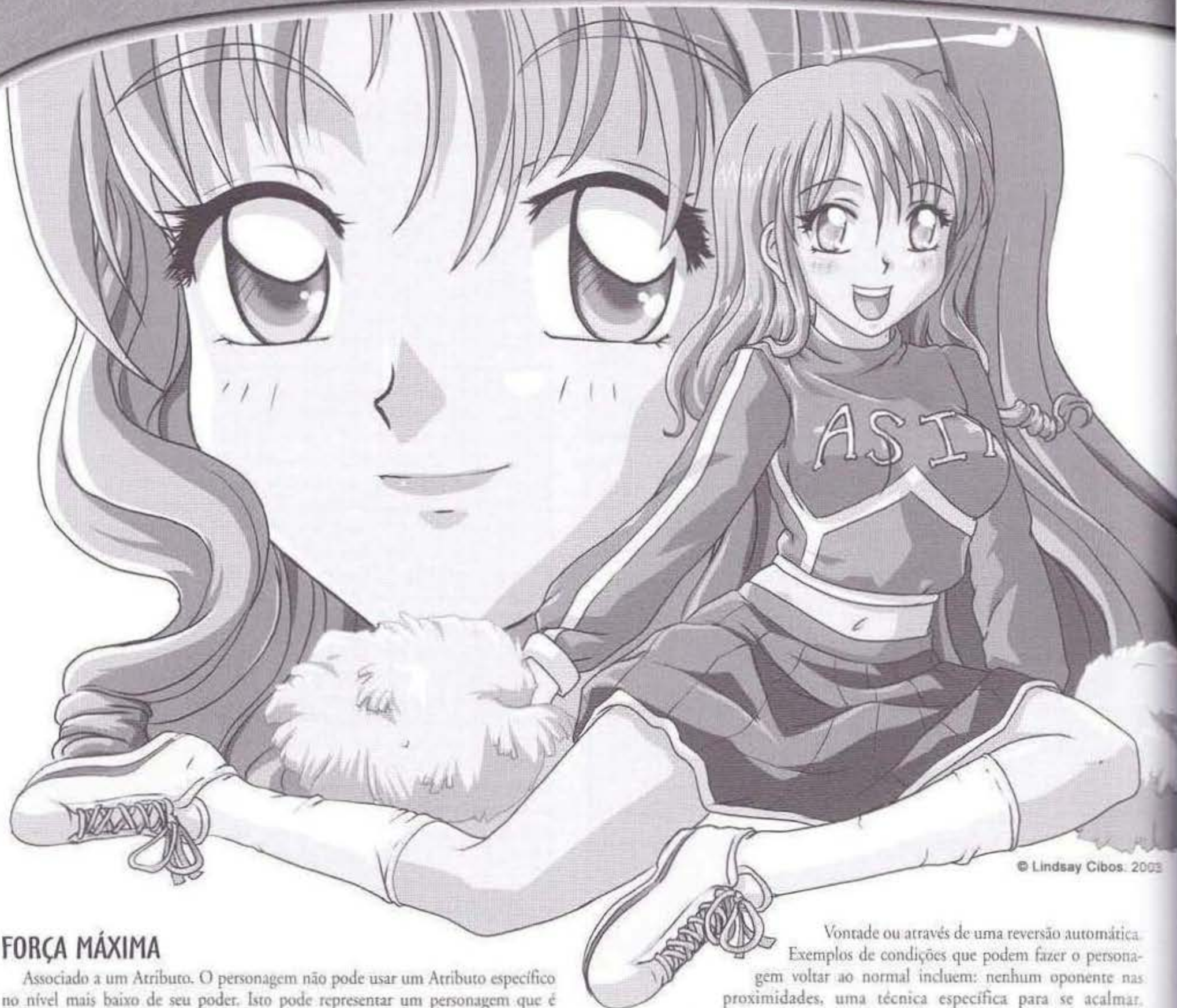
FAMOSO

O personagem é reconhecido por muitas pessoas, e portanto torna-se difícil para ele manter segredos ou sua privacidade. Jornalistas e fotógrafos poderão persegui-lo com freqüência e noticiar suas ações para as televisões, jornais ou sites de Internet. Embora ser Famoso ofereça alguns privilégios (o melhor lugar em um restaurante, tratamento especial diariamente), este Defeito trará desvantagens significativas para um personagem que mantenha uma identidade secreta (como uma garota mágica).

1 PB:	O personagem possui fama regional.
2 PB:	O personagem possui fama nacional.
3 PB:	O personagem possui fama internacional.

FOBIA

Uma Fobia é uma forma de medo (em geral irracional) de um evento, objeto ou pessoa que limita a escolha de ações do personagem. Evitar as situações que podem ativar sua Fobia pode ser uma grande prioridade na sua vida. Note que uma Fobia que efetivamente incapacite o personagem afetado não será construtiva para a experiência de interpretação.

1 PB:	O personagem possui uma fobia leve ou o objeto de seu temor é encontrado com pouca freqüência.
2 PB:	O personagem possui uma fobia moderada ou o objeto de seu temor é encontrado com certa freqüência.
3 PB:	O personagem possui uma fobia severa ou o objeto de seu temor é encontrado constantemente.

FORÇA MÁXIMA

Associado a um Atributo. O personagem não pode usar um Atributo específico no nível mais baixo de seu poder. Isto pode representar um personagem que é talentoso demais para seu próprio bem, um item que só funciona dentro de determinados parâmetros, um personagem poderoso que estendeu os limites de seu poder de tal forma que se esqueceu de como usá-lo em uma Graduação inferior, ou algo diferente. Este Defeito é apropriado apenas para os seguintes Atributos: Elasticidade, Vôo, Insubstancialidade, Saltar, Projeção, Alterar Tamanho, Ataque Especial (se aplica apenas ao dano), Velocidade, Teletransporte, Transmutação e Deslocamento Aquático.

A Força máxima se estende até 6 Graduações, oferecendo 1 PB por Graduação. A restrição ao uso do Atributo é descrita abaixo, onde X é o número de Pontos de Bônus recebidos e (X+1) é uma Graduação acima da Graduação do PB.

X PB:	O personagem não pode usar a Graduação X de seu Atributo. O Atributo deve ser usado com uma Graduação de (X+1) ou superior.

FÚRIA CEGA

Dentro de condições específicas escolhidas pelo jogador (e aprovadas pelo Mestre), o personagem entrará num estado de fúria descontrolada. Enquanto estiver enfurecido, o personagem atacará raivosamente a pessoa mais próxima, independente desse indivíduo ser um aliado ou um inimigo. Assim que essa pessoa for derrotada ou fugir, o personagem enlouquecido atacará a próxima "ameaça" que esteja nas proximidades. Exemplos de condições que podem iniciar um ataque de Fúria Cega: sofrer uma certa quantidade de dano, ver sangue, um som ou cheiro específico, estar em menor número em um combate, ver um amigo em perigo mortal, o confronto com um oponente específico.

O personagem só poderá voltar a seu estado emocional normal de acordo com outra condição específica. Esse retorno pode envolver um teste de resistência de Vontade ou através de uma reversão automática. Exemplos de condições que podem fazer o personagem voltar ao normal incluem: nenhum oponente nas proximidades, uma técnica específica para se acalmar, executada por algum aliado, solidão, injeção de uma determinada droga, ser nocauteado, etc.

1 PB:	Iniciar a Fúria Cega é difícil; reverter para o estado emocional normal é fácil.
2 PB:	Iniciar a Fúria Cega e reverter para o estado emocional normal é moderadamente difícil.
3 PB:	Iniciar a Fúria Cega é fácil, reverter para o estado emocional normal é difícil.

HIPERSENSIBILIDADE

Um personagem com o Defeito Hipersensibilidade é vulnerável a substâncias que de outra forma não causariam dano, como a água, luz solar ou um elemento, material ou objeto específico. A Hipersensibilidade deve estar relacionada de alguma forma ao histórico ou aos poderes do personagem. Por exemplo, um demônio do fogo pode ter sensibilidade à água, ao passo que as lendas contam que vampiros sofrem danos se tocados por um crucifixo.

O personagem sofrerá dano se sua pele estiver fisicamente em contato com a causa de sua sensibilidade. Se o objeto não necessitar de contato físico direto (como a luz do sol, ver o reflexo de alguém, ouvir o barulho vindo de uma igreja ou templo ou estar nas proximidades do objeto ao qual se é sensível), o dano cai pela metade. Como alternativa, se o objeto afetar o personagem apenas quando ingerido, o dano é dobrado. Finalmente, o valor do dano presume que o objeto é comum, como água, luz solar, aço ou madeira. Se ele for menos comum, como um símbolo sagrado, uma escritura Budista ou um elemento raro, o dano também é dobrado. Se o objeto em questão for ainda mais raro, como um artefato em particular, o dano poderá ser triplicado ou mesmo quadruplicado.

1 PB:	A causa da sensibilidade causa um dano leve (1d6 por turno de exposição).
2 PB:	A causa da sensibilidade causa um dano moderado (2d6 por turno de exposição).
3 PB:	A causa da sensibilidade causa um dano grave (3d6 por turno de exposição).

INÁBIL

Um personagem Inábil começa com um número de Pontos de Perícia menor do que o normal. Este Defeito não deve ser combinado com o Atributo Extremamente Habilidoso. Além disso, o personagem não pode adquirir esse Defeito se ele reduzir seus Pontos de Perícia para um valor inferior a 0.

1 PB:	O personagem começa com 4 Pontos de Perícia a menos que o normal.
2 PB:	O personagem começa com 8 Pontos de Perícia a menos que o normal.
3 PB:	O personagem começa com 12 Pontos de Perícia a menos que o normal.

INEPTO NA DEFESA

Este Defeito reflete a incapacidade do personagem de tomar decisões em situações de combate defensivo, o que com freqüência tende a deixá-lo em uma posição desfavorável. Um personagem com o Defeito Inepto na Defesa sofre uma penalidade em sua Classe de Armadura.

2 PB:	A Classe de Armadura do personagem é reduzida em 1.
4 PB:	A Classe de Armadura do personagem é reduzida em 2.
6 PB:	A Classe de Armadura do personagem é reduzida em 3.

INEPTO NO ATAQUE

Este Defeito reflete a incapacidade do personagem de tomar decisões em situações de combate ofensivas, o que torna muito mais difícil conseguir acertar um oponente. Um personagem com o Defeito Inepto no Ataque sofre uma penalidade em seu bônus base de ataque.

3 PB:	O Bônus Base de Ataque do personagem é reduzido em 1.
6 PB:	O Bônus Base de Ataque do personagem é reduzido em 2.
9 PB:	O Bônus Base de Ataque do personagem é reduzido em 3.

ISMO

Ismo é uma forma de preconceito baseada apenas em um aspecto específico do personagem. Exemplos de Ismo incluem: elitismo, racismo, sexismo, ou discriminações baseadas em idade, educação, espécie, genética, preferências sexuais, ocupação, religião, características físicas, etc. Encorajamos que os jogadores e o Mestre discutam demoradamente esses assuntos polêmicos e seu papel no jogo antes de iniciá-lo.

1 PB:	O personagem sofre de um certo grau de discriminação.
2 PB:	O personagem sofre de um alto grau de discriminação.
3 PB:	O personagem sofre de um grau extremo de discriminação.

MARCADO

Um personagem é considerado Marcado caso seu corpo possua um sinal permanente e perceptível que seja difícil de ser ocultado. Essa marca pode ser um símbolo de família, uma marca de nascença, uma cicatriz permanente ou uma tatuagem exclusiva. Se a marca for considerada comum (como sardas ou uma tatuagem comum), este Defeito não se aplica. Personagens que obviamente não sejam humanos (robôs, demônios, Alienígenas, etc.) em um cenário aonde a maioria das pessoas são humanas (ou vice-versa) também possuirão o Defeito Marcado. Em um cenário padrão de fantasia, nenhuma das raças típicas (anões, elfos, halflings, etc.) possui esse Defeito.

1 PB:	A marca é facilmente ocultável por ser pequena ou estar em um lugar discreto.
2 PB:	A marca pode ser ocultada, mas isto é uma tarefa difícil por ser grande ou estar em um local óbvio.
3 PB:	Na maioria das circunstâncias, a marca não pode ser ocultada, pois afeta todo o corpo do personagem.

NECESSIDADE ESPECIAL

Este Defeito força o personagem a atender uma Necessidade Especial antes que uma ação ou tarefa possa ser completada. A Necessidade Especial possivelmente envolve um objeto físico, um evento, uma ação, uma condição do ambiente ou mesmo um estado de espírito. Atividades cotidianas como comer e dormir não são consideradas Necessidades Especiais, a menos que, por alguma razão, tenham de ser realizadas em condições incomuns ou com uma freqüência fora do normal. Este Defeito cobre uma grande quantidade de possibilidades, sendo que seus detalhes devem ser discutidos com o Mestre.

1 PB:	A Necessidade Especial é fácil de ser obtida e/ou não é necessária com freqüência.
2 PB:	A Necessidade Especial é difícil de se obter e/ou é necessária com freqüência.
3 PB:	A Necessidade Especial é extremamente difícil de se obter e/ou é necessária constantemente.

PARTE DO CORPO

Associado a um Atributo. Apenas uma parte do corpo do personagem é afetada por um Atributo específico. Esse defeito é mais comumente usado para: Adaptação, Alterar Forma, Armadura, Invisibilidade e Super-Força. Por exemplo, um personagem só se beneficia da Armadura em ataques feitos contra seu abdômen, só é capaz de deixar invisível apenas seu braço esquerdo ou possui pernas biônicas com Super-Força.

1 PB:	O Atributo afeta uma grande parte do corpo (torso, ambas as pernas, ambos os braços, etc.).
2 PB:	O Atributo afeta uma parte pequena do corpo (uma perna, um braço, abdômen, peito, cabeça, etc.).
3 PB:	O Atributo afeta uma parte muito pequena do corpo (uma mão, o rosto, um dos pés, a virilha, um joelho, etc.).

PERMANENTE

Associado a um Atributo. Um Atributo específico estará sempre em funcionamento, e o personagem será incapaz de desligá-lo. Esse Defeito se aplica apenas a Atributos que causem alguns inconvenientes ao personagem caso permaneçam ativos o tempo todo. Exemplos desses Atributos são: Campo de Força, Invisibilidade ou Alterar Tamanho. O jogador e o Mestre devem discutir os problemas e limitações associados a esse poder que permanece eternamente ativo.

1 PB:	O Atributo é ligeiramente inconveniente para o personagem.
2 PB:	O Atributo é moderadamente inconveniente para o personagem.
3 PB:	O Atributo é altamente inconveniente para o personagem.

PESADELOS FREQÜENTES

Quando o Defeito Pesadelos Freqüentes assombra o personagem, ele terá problemas para dormir durante a noite, funcionando, portanto, de forma abaixo do ideal durante o dia. O pesadelo pode ser a memória de um evento trágico, uma experiência traumática ou mesmo algo diferente como uma visão profética ou um aviso. O pesadelo não precisa ocorrer todas as noites, mas irá assombrar o personagem regularmente. Além disso, os pesadelos não precisam necessariamente mostrar sempre os mesmos eventos da mesma forma, porém devem estar relacionados entre si. Os detalhes pertinentes ao conteúdo dos pesadelos e porque eles ocorrem devem ser criados pelo Mestre e pelo jogador.

1 PB:	Os pesadelos ocorrem com pouca freqüência, tendo pouco efeito no estilo de vida do personagem.
2 PB:	Os pesadelos ocorrem freqüentemente e possuem um efeito moderado no estilo de vida do personagem.
3 PB:	Os pesadelos ocorrem constantemente e têm efeitos severos no estilo de vida do personagem.

PODER POUCO CONFIÁVEL

Associado a um Atributo. Um dos Atributos do personagem freqüentemente não funciona quando desejado. Antes que o personagem possa usar seu Atributo, ele deve obter sucesso em um teste de Habilidade. Se o Atributo não possuir uma "Habilidade Relevante", o personagem deve usar sua Sabedoria como critério básico. Se o teste de Habilidade falhar, o personagem poderá tentar usar seu Atributo novamente na próxima rodada (quando em combate) ou em um curto período de tempo (quando não estiver em combate).

À escolha do Mestre e dos jogadores, o Poder Pouco Confiável pode também representar um Atributo que nem sempre funcione da maneira desejada. Por exemplo, um personagem com o Atributo Alterar Tamanho nem sempre conseguirá crescer para o tamanho desejado, ou um Campo de Força nem sempre aparecerá no local desejado. Neste caso, o teste de Habilidade determina se o Atributo opera corretamente; uma falha no teste indica que ele é ativado de forma inesperada.

1 PB:	O personagem deve realizar o teste contra CD 14. Em situações fora de combate, o personagem será incapaz de usar o Atributo novamente por um intervalo de 1 a 10 minutos.
2 PB:	O personagem deve fazer o teste contra CD 17. Em situações fora de combate, o personagem será incapaz de usar o Atributo novamente em um intervalo de 10 a 30 minutos.
3 PB:	O personagem deve fazer o teste contra CD 20. Em situações fora de combate, o personagem será incapaz de usar o Atributo novamente em um intervalo de 30 minutos a 2 horas.

PONTO FRACO

O corpo do personagem possui um ponto fraco anormal (além dos pontos fracos normais de um ser humano, como o coração ou a cabeça). Se o ponto fraco for atingido durante um combate usando-se um Tiro de Precisão (consulte a página 117), o resultado contará como um sucesso decisivo automático (consulte a página 123). Se o agressor conseguir um sucesso decisivo natural (um resultado de 20 nos dados), o alvo automaticamente terá seus Pontos de Vida reduzidos a 0, caindo inconsciente. No entanto, o oponente, ou mesmo o personagem, poderá desconhecer a existência do ponto fraco até que sua presença seja detectada através de estudos ou de um acidente.

1 PB:	O ponto fraco é minúsculo (penalidade de –6 em um Tiro de Precisão).
2 PB:	O ponto fraco é pequeno (penalidade de –4 em um Tiro de Precisão).
3 PB:	O ponto fraco é grande (penalidade de –2 em um Tiro de Precisão).

POSSE CONDICIONADA

Associado a um Atributo. Apenas os personagens que possuam os Atributos Item de Poder, Dono de um Robozão ou Equipamento Pessoal (páginas 63, 57 e 59) podem adquirir esse Defeito. As posses do personagem que são adquiridas através desses Atributos pertencem na verdade a outra pessoa ou organização. Elas são confiadas ao personagem, mas a agência impõe condições brandas, restritas ou severas para seu uso.

"Condições brandas" indicam que o personagem pode usar os objetos para alguns assuntos pessoais (como uma viagem), mas, caso seja desligado da organização ou desobedeça a ordens diretas, o objeto será confiscado. O personagem também pode receber objetos diferentes a cada vez. Por exemplo, um detetive da polícia poderá ter acesso a um carro da polícia sem emblema.

"Condições restritas" indicam que o personagem só tem permissão para usar o objeto em atividades ordenadas pela organização. Essa é a forma como é tratada a

maioria dos equipamentos policiais e militares. Se o personagem for pego usando os objetos para suas atividades pessoais, poderá receber uma severa reprimenda.

"Condições severas" indicam que o personagem pode usar o objeto apenas sob ordens específicas. Um dispositivo de viagem no tempo pertencente ao governo é um bom exemplo disso. O uso desses objetos em qualquer outra situação poderá resultar em prisão, punição física ou mesmo a morte.

1 PB:	Condições brandas são impostas sobre a posse e o uso dos objetos.
2 PB:	Condições restritas são impostas sobre a posse e o uso dos objetos.
3 PB:	Condições severas são impostas sobre a posse e o uso dos objetos.

POUCO VIGOROSO

O personagem é menos resistente do que seu Nível de personagem sugere. Esse Defeito é apropriado para personagens com "queixo de vidro" ou para aqueles que sucumbem facilmente aos traumas físicos. Um personagem não poderá adquirir esse Defeito caso isso diminua seus Pontos de Vida para um valor inferior a 1.

1 PB:	Os Pontos de Vida do personagem são reduzidos em 5 Pontos.
2 PB:	Os Pontos de Vida do personagem são reduzidos em 10 Pontos.
3 PB:	Os Pontos de Vida do personagem são reduzidos em 15 Pontos.

PROCURADO

O personagem é procurado pela lei ou por uma organização criminosa ou privada poderosa que colocou um preço por sua cabeça. Ser procurado é diferente de ter uma Ameaça, já que não existe uma só pessoa devotando sua vida para caçar ou atrapalhar o personagem. O personagem precisará esconder sua identidade ou ficar se mudando constantemente a fim de evitar que estranhos chamem a polícia ou o persigam (dependendo das circunstâncias).

1 PB:	O incentivo para caçar o personagem é pequeno. Por exemplo, ele pode ter seu rosto impresso nos cartazes de procura-se, mas não há menção de recompensa ou ela é muito pequena.
2 PB:	A recompensa, acordo ou outro incentivo oferecido para caçar o personagem é significante.
3 PB:	A recompensa, acordo ou outro incentivo oferecido para caçar o personagem é extremamente alta.

REDUÇÃO

Associado a um Atributo. Um dos Atributos do personagem possui uma grande limitação, resultado na Redução de seu custo em Pontos por Graduação. Esse Defeito oferece um número quase infinito de limitações, e por isso o Mestre e o jogador devem discutir as ramificações no jogo e o novo custo por Graduação do Atributo.

Ao contrário de outros Defeitos, a Redução não devolve Pontos de Bônus para o personagem; ele na verdade reduz o custo do Atributo. A mudança do custo em Pontos está diretamente relacionada ao custo original do Atributo. Por exemplo, uma Redução que limite um Atributo de 4 Pontos/Graduação à metade de seu poder faria com que ele passasse a custar 2 Pontos/Graduação. A mesma limitação aplicada a um Atributo de 10 Pontos/Graduação o reduziria a 5 Pontos/Graduação. Esse Defeito não é apropriado para Atributos que custam 1 Ponto/Graduação.

Uma lista de Reduções sugeridas é fornecida pela Tabela 9-2: Exemplos de Reduções.

TABELA 9–2: EXEMPLOS DE REDUÇÕES

O Atributo é sempre usado da mesma forma	Apenas um aspecto
Menos subpontos recebidos	Eficiência parcial
Uso menos freqüente	Grupo alvo menor
Controle limitado	Utilização muito específica

RELACIONAMENTO SIGNIFICATIVO (R.S.)

Um personagem com esse Defeito possui alguém por cuja segurança ele faria qualquer coisa, mesmo arriscando a própria vida. O R.S. deve aparecer regularmente na campanha. Uma visita de uma noite ou um primo em visita por duas semanas na verdade é apenas uma complicação na trama e não um R.S. propriamente dito. O senso de obrigação do personagem para com seu R.S. será grande o suficiente a ponto de que ele aceite submeter-se a grandes sofrimentos a fim de garantir sua segurança e bem-estar. Exemplos incluem esposas, namorados e namoradas, parentes imediatos (como pais, avós, irmãos e irmãs, talvez um primo muito próximo) além de companheiros de trabalho muito próximos (como o parceiro de um policial). É aceitável que o personagem escolha outro personagem como seu R.S., desde que os jogadores interpretem essa relação de forma apropriada. Nesse caso, a relação significativa sempre valerá apenas 1 PB, mas será tratada pelo Mestre como um Defeito de 3 PB para determinar a freqüência com que esse Defeito afeta o jogo. Relacionamento Significativo não é apropriado para a maioria dos Bajuladores e Servos.

1 PB:	O R.S. raramente enfrenta situações de grande perigo, e aparece com pouca freqüência.
2 PB:	O R.S. geralmente enfrenta situações de grande perigo e aparece freqüentemente.
3 PB:	O R.S. sempre enfrenta situações de grande perigo e aparece constantemente.

RESTRIÇÃO

Associado a um Atributo. Um dos Atributos do personagem é associado a uma ou mais desvantagens que limitam seu uso. Esse Defeito oferece um número quase infinito de limitações, e por isso o Mestre e o jogador devem discutir as ramificações da Restrição escolhida. Uma lista de Restrições sugeridas é fornecida pela Tabela 9-3: Exemplos de Restrições.

O Mestre deve aumentar a quantidade de Pontos de Bônus devolvidas ao personagem em uma progressão alternada (como 2 PB, 4PB, 6 PB; ou 3 PB, 6PB, 9PB) se o Atributo que este Defeito estiver restringindo tiver um custo elevado em Pontos de Personagem para cada Graduação (consulte Feitiçaria Dinâmica ou Ataques Adicionais como exemplos). Limitações severas a um Atributo, que afetem o custo em Pontos por Graduação, são descritas pelo Defeito Redução (veja acima).

1 PB:	O Atributo possui uma Restrição pequena.
2 PB:	O Atributo possui uma Restrição moderada.
3 PB:	O Atributo possui uma Restrição grande.

TABELA 9–3: EXEMPLOS DE RESTRIÇÕES

Não pode ser usado em si mesmo	Requer um foco consumível
Teste necessário para manter o controle	Requer manutenção
Durante períodos específicos do dia	Requer equipamento especial
Fácil de contra-atacar	Exige Testes de Habilidade
Resultados falhos	Restringe o movimento
Em lugares específicos	Alvos específicos
Penalidade de Iniciativa para ser usado	Limite de tempo
Limite de funcionamento	Em certas condições
Perda de efeito específico	Seu uso causa dor
Apenas na forma pura	Seu uso enfraquece o personagem

RESTRIÇÕES MÁGICAS

Apenas alguém com os Atributos Feitiçaria Dinâmica ou Magia pode adquirir esse Defeito. A magia do personagem tanto pode ser difícil de conjurar, deixar de funcionar ocasionalmente ou ambos. As restrições mágicas podem ser grandes ou pequenas.

Alguns exemplos de restrições pequenas:

- O personagem sempre deverá se vestir com um conjunto peculiar de roupas ritualísticas (ou pintura corporal, ou algo similar) para usar sua magia.
- O personagem deve se transformar ou vestir uma fantasia especial a fim de usar sua magia. Esta restrição é muito comum para personagens do tipo "Garota Mágica".
- A magia do personagem funciona de acordo com a vontade de um patrono espiritual, deus, deusa ou demônio, e poderá deixar de funcionar se o personagem desobedecer às ordens do patrono ou violar certos mandamentos, religiosos ou não.
- A magia do personagem fica limitada caso ele viole alguns tabus menos importantes.
- Cerca de metade dos poderes mágicos de um personagem dependem da posse de um item específico, que pode ou não também ser um Item de Poder. Caso perca o item ou ele seja roubado, o personagem será incapaz de acessar seus poderes.

1 PB:	A magia do personagem sofre de uma ou algumas restrições menores.
2 PB:	A magia do personagem sofre de uma restrição maior.
3 PB:	A magia do personagem sofre de várias restrições menores e 1-2 maiores.

Alguns exemplos de restrições maiores:

- A magia do personagem para de funcionar se ele estiver em contato com metal, seja carregando ou vestindo.
- O personagem deve fazer sacrifícios valiosos para que sua magia funcione.
- A magia do personagem só funciona na metade do tempo ou menos; por exemplo, ela poderá não funcionar durante o dia ou só funcionar quando a lua estiver visível.

- Quase todas as magias do personagem (exceto, possivelmente, um ou dois poderes menores) dependem da posse de um item específico, que pode ou não ser um Item de Poder. Caso perca o item ou ele seja roubado, o personagem perderá os poderes relacionados ao objeto.

Restrições Mágicas como essas são uma boa maneira de estabelecer a natureza específica de uma forma ou escola de magia. Esse Defeito não pode ser adquirido se o valor de PB for igual ou superior aos Pontos que o personagem gastou para adquirir a Magia ou a Feitiçaria Dinâmica.

TEMPO DE ATIVAÇÃO

Associado a um Atributo. Um personagem com esse Defeito não pode usar um de seus Atributos livremente, uma vez que ele precisa de um curto período de tempo para ser ativado. Assim que o processo for iniciado, somente o personagem será capaz de impedir que ele continue. Isso pode representar uma alteração física que não é instantânea, o conjunto de energias espirituais necessárias para se realizar uma tarefa, um dispositivo que leva algum tempo para "carregar" ou um Atributo que só funciona quando o personagem está mentalmente preparado (ou furioso, ou tomado por outra emoção).

Se a ativação puder ser interrompida temporariamente, mas reiniciada do ponto onde parou, esse Defeito fornece um PB adicional. Um exemplo disso é uma armadura que funcione como um Item de Poder que o personagem deve vestir. Se ele interromper a ativação do Poder (parar de se vestir) para atender o telefone, mais tarde será capaz de prosseguir do ponto onde parou. Caso a ativação precise ser reiniciada desde o começo se for interrompida antes do encerramento do Tempo de Ativação, o Defeito fornece 2 PB adicionais. Um exemplo é uma magia que deva ser entoada completamente antes de ter seu Poder ativado; se for interrompida, a magia deve ser reiniciada do começo. O Defeito Concentração (página 90) normalmente é associado a ambas as aplicações do Tempo de Ativação.

1 PB:	O Atributo precisa de um turno para ser ativado.
2 PB:	O Atributo precisa de um minuto para ser ativado.
3 PB:	O Atributo precisa de uma hora para ser ativado.

TRANSFORMAÇÃO FÍSICA INVOLUNTÁRIA

Este Defeito está disponível apenas para personagens que possuam o Atributo Alterar Forma (página 38). O personagem poderá mudar de sua forma normal para sua Forma Alterada (ou vice-versa) acidentalmente ou graças a um gatilho externo (frio, água, uma força natural, etc.). Este Defeito pode representar um personagem que mude de identidade ao ouvir ou proferir algum som ou palavra específica, reverta à sua forma normal quando determinada substância química de seu corpo encontra-se em um nível baixos (como açúcar ou sal), se transforma quando um botão de uma engenhoca ou de algum Item de Poder é pressionado, se altera quando está estressado, etc.

Este Defeito é escolhido uma vez para representar que ele muda acidentalmente de sua forma normal para sua forma alterada ou de sua forma alterada para sua forma normal. O Defeito deve ser escolhido duas vezes se o personagem puder se transformar acidentalmente em ambos os sentidos.

1 PB:	É difícil iniciar a Transformação Involuntária.
2 PB:	É relativamente fácil iniciar a Transformação Involuntária.
3 PB:	É muito fácil iniciar a Transformação Involuntária.

TRANSFORMAÇÃO IRREVERSÍVEL

Associado a um Atributo. Em geral, esse Defeito só é adquirido em conjunto com os Atributos Alterar Forma, Elasticidade, Insubstancialidade, Invisibilidade ou Alterar Tamanho. Uma vez que o personagem se transforme de seu estado natural, ele não poderá retornar ao normal até cumprir algumas condições, que podem incluir um ritual mágico, um trabalho realizado por mecânicos ou técnicos de laboratório, consumir uma substância específica ou a simples passagem do tempo.

1 PB:	São necessárias algumas horas de trabalho ou uma circunstância especial para que o personagem retorne à sua forma anterior.
2 PB:	Como em 1 PB, mas o processo exige componentes, peças ou ingredientes e outros pré-requisitos caros (ou difíceis de serem encontrados).
3 PB:	Como em 2 PB, mas o processo leva vários dias.

TREINAMENTO INCOMPLETO

Este Defeito exige autorização do Mestre. O treinamento e o desenvolvimento do personagem em sua classe não foi tão completo quanto deveria ser. O personagem não recebe um ou mais benefícios "especiais" associados à sua progressão de classe sempre que receber uma nova Graduação. Os Pontos de Bônus fornecidos por esse defeito equivalem ao custo em Pontos de Personagem do benefício específico (apesar do Mestre ter a possibilidade de penalizar o personagem, devolvendo-lhe um ponto a menos). Geralmente, os Pontos de Bônus obtidos são usados para comprar outros Atributos.

USO LIMITADO, INSTANTÂNEO

Associado a um Atributo que possua efeitos instantâneos. O personagem pode usar um Atributo específico apenas ocasionalmente. Isso pode advir da necessidade de recarregar o Atributo (ou dispositivo), um desgaste incrível das reservas internas do personagem, ou uma forma diferente de limitação. Apenas em circunstâncias excepcionais (e mediante um grande sacrifício) o personagem será capaz de usar seu Atributo com mais freqüência do que o indicado pelo Defeito.

3 PB:	O personagem só pode usar o Atributo três vezes ao dia.
6 PB:	O personagem só pode usar o Atributo duas vezes ao dia.
9 PB:	O personagem só pode usar o Atributo uma vez ao dia.

USO LIMITADO, PROGRESSIVO

Associado a um Atributo que possa ser usado de forma progressiva. Depois que o personagem utilizar um Atributo específico, ele não será capaz de usá-lo novamente por um certo período de tempo; quanto maior o tempo que o Atributo foi usado, maior deverá ser o período de descanso. Por exemplo, os músculos de um personagem com Super-Força podem precisar de algum tempo para se recuperar após um grande esforço, ou um Item de Poder que conceda a habilidade de voar pode precisar de recarga entre seus usos. Apenas em circunstâncias excepcionais (e mediante um grande sacrifício) o personagem será capaz de usar seu Atributo novamente antes do fim do tempo de espera.

1 PB:	Para cada minuto que o personagem usar seu poder, deverá aguardar 1 minuto antes que o Atributo volte a funcionar.
2 PB:	Para cada minuto que o personagem usar seu poder, deverá aguardar 5 minutos antes que o Atributo volte a funcionar.
3 PB:	Para cada minuto que o personagem usar seu poder, deverá aguardar 10 minutos antes que o Atributo volte a funcionar.

VULNERABILIDADE

O personagem possui alguma fraqueza crítica contra um objeto, ambiente, pensamento, atividade ou condição específica. Quando estiver próximo à razão de sua Vulnerabilidade, o personagem perderá temporariamente alguns de seus Atributos (o Mestre determina quais Atributos são afetados). No entanto, a Vulnerabilidade deve afetar o personagem apenas em ocasiões raras, uma vez que seus efeitos são tão profundos.

1 PB:	Os valores dos Atributos do personagem diminuem em 2 Graduações quando atingidos pela Vulnerabilidade.
2 PB:	Os valores dos Atributos do personagem diminuem em 4 Graduações quando atingidos pela Vulnerabilidade.
3 PB:	O personagem não pode usar nenhum Atributo quando atingido por sua Vulnerabilidade.

PASSO 10: DETERMINANDO OS VALORES CALCULADOS

Agora que a maior parte da criação do personagem está terminada, você pode determinar os Valores Calculados do seu personagem.

BÔNUS BASE DE ATAQUE

Cada personagem possui um Bônus Base de Ataque (mesmo que esse seja +0). O Bônus Base de Ataque representa a aptidão do personagem para o combate. Esse valor é determinado tomando o Bônus Base de Ataque do personagem, recebido de acordo com seu Nível de personagem, e somando-se quaisquer Graduações do Atributo Maestria do Combate Ofensivo adquiridas durante a criação do personagem.

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA (REGRA OPCIONAL)

Para cada Nível adquirido, um personagem pode somar seu Bônus Base de Ataque normalmente ou distribuí-lo como um Bônus de Classe de Armadura. Uma vez tomada essa decisão, o personagem não poderá alterá-la O personagem também não receberá nenhum Ponto de Personagem por escolher uma coisa ou outra. Por exemplo, quando um personagem avança para o 3º Nível de Samurai, ele recebe um Bônus Base de Ataque adicional de +1, podendo acrescentar +1 à sua Classe de Armadura ao invés de ao seu Bônus Base de Ataque.

CLASSE DE ARMADURA

Todos os personagens (e itens, em certas circunstâncias) possuem uma Classe de Armadura (CA) que reflete o quão difícil é atingir o personagem durante um combate. *BESM d20* usa a variante Jogada Defensiva apresentada no *Livro do Mestre*. A Classe de Armadura é determinada adicionando-se ao modificador de Destreza do personagem, qualquer Graduação no Atributo Maestria do Combate Defensivo, o modificador de Tamanho (consulte a Tabela 10–1: Categorias de Tamanho), e quaisquer outros bônus ou penalidades apropriados. Quando um personagem se defende contra um ataque, suas jogadas defensivas serão iguais a 1d20 + a Classe de Armadura do personagem, além de qualquer outro modificador aplicável. Note que os personagens perdem seu bônus de Destreza na Classe de Armadura quando são surpreendidos, inadvertidos da presença do agressor ou incapazes de se beneficiar completamente de seu Bônus de Destreza. Se o personagem não estiver se movendo (por opção ou por estar aprisionado), não poderá se beneficiar da Destreza ou do Atributo Maestria de Combate Defensivo, portanto não é necessário uma jogada defensiva de 1d20.

POR QUE A JOGADA DEFENSIVA?

BESM d20 utiliza a regra da jogda defensiva pois achamos que ela reflete melhor a dinâmica do combate. Mesmo o pior combatente por vezes é capaz de se defender muito bem de um ataque, enquanto que mesmo o melhor combatente por vezes comete um erro. No entanto, os mestres podem usar as já familiares regras de d20 para Classe de Armadura a fim de agilizar o combate, eliminando as jogadas defensivas. Nesses casos, considera-se que um personagem sempre "escolhe um 10" em sua jogada defensiva, dessa forma fazendo com que sua Classe de Armadura seja calculada como 10 + a Classe de Armadura base do personagem, sem necessidade de testes.

PONTOS DE VIDA

Este valor representa a quantidade de dano físico que o corpo do seu personagem é capaz de suportar antes de parar de funcionar (morrendo, por exemplo). O dano recebido em combate é subtraído do total de Pontos de Vida de seu personagem. Se esse total, em algum momento, for reduzido a menos de 0, o personagem cai inconsciente. Se o total cair para um valor negativo inferior ao valor negativo de seu total de Pontos de Vida (por exemplo, um personagem que tenha 45 PV caia para um valor inferior a –45 PV) o personagem estará morto. Os Pontos de Vida de um personagem são determinados pelo Dado de Vida apropriado ao seu Nível de Classe, mais quaisquer Graduações do Atributo Saúde de Ferro, mais o modificador de Constituição por dado lançado, menos qualquer modificador proveniente do Defeito Pouco Vigoroso, mais quaisquer outros modificadores. Por exemplo, um Samurai de 5º Nível (Dado de Vida: d10) com Cons 14 (Modificador de +2) e 2 Graduações do Atributo Saúde Ampliada (+2d8 + Modificador de Cons) terá 5d10 +2d8 +12 Pontos de Vida.

BESM d20 presume que a morte de um personagem é um evento raro. Os personagens são deixados inconscientes com mais freqüência do que mortos, apesar disso não se encaixar necessariamente no estilo de jogo que o Mestre pretende fazer. Se a morte de um personagem tiver de ser mais comum, o Mestre deve fazer com que os personagens morram quando seus Pontos de Vida alcançarem o valor de –10, que é como a maioria dos jogos do sistema d20 encaram a morte.

PONTOS DE ENERGIA

Este valor representa a resistência e as reservas pessoais à disposição do personagem em situações de dificuldade ou ao executar tarefas difíceis ou espirituais. Os Pontos de Energia são necessários para alimentar alguns Atributos, como a Feitiçaria Dinâmica e a Magia, além de poderem ser usados para aumentar temporariamente os Valores de Habilidades e os Pontos de Vida. Essa vantagem dura apenas alguns minutos (o tempo necessário para uma tarefa importante).

O valor de qualquer Habilidade pode ser ampliado em 1 para cada 5 Pontos de Energia gastos do total do personagem. Os Pontos de Vida também podem ser ampliados à razão de 2 para cada 5 Pontos de Energia sacrificados, o que conseguiria manter um personagem que tenha seus pontos de vida muito reduzidos vivo por tempo suficiente para receber atendimento médico. Finalmente, seu Mestre poderá decidir que os Pontos de Energia podem ser usados de outras formas, seja alterando alguns eventos no jogo ou permitindo novos lances nos dados. Se os Pontos de Energia de seu personagem forem em algum momento reduzidos a 0, ele cairá inconsciente por exaustão.

O total de Pontos de Energia de um personagem é determinado tomando-se o menor modificador entre os valores de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (o aspecto mais fraco determina as reserva de energia) e acrescentando-se 1d2 por nível de personagem (mínimo de 1 por Nível). Por exemplo, um personagem de 8º Nível com Int 12, Sab 16 e Car 8 (o menor modificador, Carisma, –1) terá Pontos de Energia equivalentes a 8d2–1.

Personagens que possuam Graduação no Atributo Feitiçaria Dinâmica (página 60) recebem um dado a mais para calcular seus Pontos de Energia. Além disso, o Atributo Bônus de Energia concede pontos adicionais.

TESTES DE RESISTÊNCIA

Quando seu personagem é vítima de um ataque incomum, como Controle da Mente ou uma tentativa de Teletransportá-lo para a frente de um caminhão, poderá realizar um teste de resistência para reduzir ou anular completamente seus efeitos. Um teste de resistência é feito lançando-se um d20 + o bônus base de resistência do personagem + outros modificadores devido a equipamentos, efeitos ativos, ambiente, circunstâncias, etc. O teste de resistência é bem sucedido se o valor total do dado somado aos modificadores igualar ou exceder a CD.

Os três tipos de teste de resistência são:

FORTITUDE

Estes testes medem a habilidade do combatente de suportar uma quantidade maciça de traumas físicos ou de resistir a ataques feitos contra sua vitalidade ou saúde. Aplique o modificador de Constituição do personagem a seus testes de resistência de Fortitude.

REFLEXOS

Estes testes medem a habilidade do combatente de se esquivar de ataques ou evitar situações letais. Aplique o modificador de Destreza do personagem aos testes de resistência de Reflexos.

Tabela 10–1: Categorias de Tamanho

Tamanho	Exemplo	Peso Aproximado	Modificador de Classe Armadura	Modificador de Deslocamento
Minúsculo	Inseto	65 g ou menos	+8	×1/12
Mínimo	Roedor	65–500 g	+4	×1/6
Miúdo	Gato	500 g–4 kg	+2	×1/3
Pequeno	Cachorro	4–30 kg	+1	×2/3
Médio	Humano	30–250 kg	0	×1
Grande	Cavalo	300 kg–2 ton	–1	×4/3
Enorme	Elefante	2–16 ton	–2	×5/3
Imenso	Baleia Jubarte	16–125 ton	–4	×2
Colossal	Baleia Azul	125–1.000 ton	–8	×7/3

Força de Vontade

Estes testes medem a resistência de um personagem contra a dominação e a influência mental. Aplique o modificador de Sabedoria a todos os testes de resistência de Vontade.

DESLOCAMENTO

Para determinar o deslocamento base de um personagem em metros por rodada, multiplique o modificador de movimento apropriado ao seu tamanho por sua Destreza, arredondando os resultados fracionários para um valor inteiro conveniente (consulte a Tabela 10–1: Categorias de Tamanho).

Classes de Tamanho

Os personagens são classificados em nove categorias de tamanho, como descrito na Tabela 10–1: Categorias de Tamanho. Se um personagem mudar de tamanho (usando por exemplo o Atributo Alterar Tamanho; página 40), seus Valores de Habilidade, Armadura Natural, Classe de Armadura e Bônus Base de Ataque também se alteram.

A Tabela 10–2: Mudanças de Tamanho descreve os efeitos de aumentar ou diminuir de tamanho em uma categoria. Caso os personagens mudem mais de uma classe de tamanho, todos os modificadores serão cumulativos.

Tabela 10–2: Mudanças de Tamanho

Tamanho Anterior	Tamanho Novo	For	Des	Con	Armadura Natural	Classe de Armadura	Bônus Base de Ataque
Minúsculo =>	Mínimo	—	–2	—	—	–4	–4
Mínimo =>	Minúsculo	—	+2	—	—	+4	+4
Mínimo =>	Miúdo	+2	–2	—	—	–2	–1
Miúdo =>	Mínimo	–2	+2	—	—	+2	+1
Miúdo =>	Pequeno	+4	–2	—	—	–1	+1
Pequeno =>	Miúdo	–4	+2	—	—	+1	–1
Pequeno =>	Médio	+4	–2	+2	—	–1	+1
Médio =>	Pequeno	–4	+2	–2	—	+1	–1
Médio =>	Grande	+8	–2	+4	+2	–1	+3
Grande =>	Médio	–8	+2	–4	–2	+1	–3
Grande =>	Enorme	+8	–2	+4	+3	–1	+3
Enorme =>	Grande	–8	+2	–4	–3	+1	–3
Enorme =>	Imenso	+8	—	+4	+4	–2	+2
Imenso =>	Enorme	–8	—	–4	–4	+2	–2
Imenso =>	Colossal	+8	—	+4	+5	–4	—
Colossal =>	Imenso	–8	—	–4	–5	+4	—

PASSO 11: RECEBENDO PONTOS PELO HISTÓRICO

Agora que os componentes numéricos do seu personagem estão completos (Habilidades, Atributos, Defeitos, Perícias e Valores Calculados), você deve se concentrar em refinar sua personalidade, sempre deixando espaço para que ele cresça e se desenvolva no futuro. Uma das melhores formas de visualizar seu personagem é criar os detalhes de seus antecedentes, de sua história ou até mesmo desenhando o personagem. Gastar algum tempo desenvolvendo seu personagem sem a estrutura das regras ajuda bastante a desenvolver sua interpretação, além de esclarecer ao Mestre algumas das motivações de seu personagem. Como um incentivo, o Mestre deve conceder 1–3 Pontos de Antecedente para cada uma das contribuições que você fornecer, sendo que esses pontos devem ser distribuídos entre os Valores de Habilidades ou os Atributos do personagem. Se qualquer uma das Habilidades de seu personagem for alterada usando-se os Pontos de História, você deve recalcular os Valores Calculados apropriados.

Esse passo final na criação do personagem também serve como uma última oportunidade de responder algumas perguntas importantes a seu respeito antes que o jogo comece. Onde ele vive? Trabalha? Ganha dinheiro? Do que ele gosta? E do que não gosta? E quanto à família? Amigos? Romances? Inimigos? Os detalhes adicionam profundidade a seu personagem, mas você não deve se tornar obcecado por eles. Deixar um espaço para seu crescimento lhe oferecerá inúmeras oportunidades para seu desenvolvimento no decorrer da aventura.

EQUIPAMENTO PARA ANIMES

O que seria de uma campanha de anime sem os veículos arrojados e os brinquedinhos de alta tecnologia que tantos personagens usam em suas aventuras? Ficaria incompleta.

As páginas a seguir oferecem regras simples e rápidas para ajudar jogadores e Mestres a criar uma grande quantidade de armas e veículos que se encaixem perfeitamente com seus personagens. Os equipamentos criados com essas regras foram especificamente concebidos para serem usados com o Atributo Equipamento Pessoal (consulte a página 58). Se um personagem precisar de um item mais poderoso, como uma armadura eletrônica ou um anel mágico, este deve ser criado usando-se o Atributo Item de Poder (página 63). Itens de Poder representam itens mágicos ou de alta tecnologia que são extremamente difíceis de serem criados. Os Equipamentos, no entanto, podem possuir alta tecnologia ou mesmo serem extremamente caros, mas sua construção está dentro dos parâmetros da ciência moderna. Enquanto o veículo de um personagem pode ser o melhor carro das estradas, qualquer um com habilidade e dinheiro suficientes pode construir um igual. No entanto, uma armadura eletrônica usada por um supersoldado da força aérea japonesa exigirá muito mais dinheiro e habilidade para ser construída.

Assegure-se que o item desejado seja, de fato, um Equipamento Pessoal antes de tentar construí-lo usando as regras a seguir.

ARMAS

A Tabela 11-2: Armas mostra os valores de dano e outras características das armas mais comuns. Se uma arma não estiver listada, o Mestre deve determinar seu valor de dano com base em uma outra com forma e função similar.

Algumas armas possuem Vantagens e Desvantagens para refletir suas capacidades únicas. Descrições completas desses modificadores podem ser encontradas nas páginas 44-49. Note que armas especiais ou mágicas podem causar um dano adicional ou possuir habilidades exclusivas além das indicadas aqui.

Os Níveis de Armadura e os Pontos de Vida de armas operacionais (consulte a página 108), tais como as armas de fogo, também estão indicados nessa tabela.

ARMAS IMPROVISADAS

Num combate entre dois personagens de anime, não é incomum que um deles agarre um objeto próximo e o use como uma arma. É impossível abranger todo e qualquer tipo de objeto que o jogador possa usar como arma para arremessar contra seu oponente, porém a Tabela 11-1: Armas Improvisadas oferece alguns exemplos e dados de armas improvisadas encontradas com freqüência. Encorajamos os Mestres a usar essa tabela como diretriz caso seus jogadores decidam agarrar algo no meio do combate que não esteja indicado ali. Naturalmente a maior parte das armas também possui a Desvantagem Corpo a Corpo (página 48), apesar de algumas delas poderem ser arremessadas em combate.

Tabela 11—1: Armas Improvisadas

Objeto	Dano	Vantagem	Desvantagem	Força Necessária
Ônibus	3d10	Efeito de Área	Impreciso, Pouca Penetração	Força 56
Carro	2d10	Efeito de Área	Impreciso, Pouca Penetração	Força 42
Caçamba de Lixo	2d8	—	Impreciso, Pouca Penetração	Força 40
Tampa de Bueiro	2d10	—	Pouca Penetração	Força 28
Banco de Parque	1d8	—	Pouca Penetração	Força 32
Viga de Aço	2d10	Espalhar	Impreciso	Força 48
Poste Telefônico	2d8	Espalhar	Impreciso	Força 40
Placa de PARE	1d6	—	—	Força 18

PERSONALIZANDO ARMAS DE FOGO

Algumas vezes, nada funciona melhor do que uma confiável arma de fogo. As opções a seguir podem ser adicionadas a diferentes tipos de armas a fim de ampliar ou alterar sua performance. Cada acessório ou característica normalmente conta como sendo um Equipamento Pessoal menor. Algumas opções são consideradas "mundanas" (suas vantagens e desvantagens se cancelam) e portanto não apresentam custo em Pontos.

As opções para as armas estão classificadas como acessórios ou características. Uma característica é uma mudança básica no modelo da arma, o que reflete um modelo de fábrica em particular ou um grande trabalho de personalização. Para instalar essas alterações é necessário o uso da Perícia Conhecimento: Mecânica (Arma de Fogo) e algumas horas de trabalho. Um acessório é algo que pode ser conectado ou removido facilmente de uma arma em questão de segundos ou minutos. As opções para armas estão disponíveis para qualquer arma a menos que esteja especificado o contrário.

Notas Sobre a Tabela de Armas

"Dano" é o prejuízo causado pela arma (o dano do ataque).

"Vantagens e Desvantagens" são quaisquer tipos de capacidades especiais ou limitações que uma arma possua. Consulte as páginas 62-67. A menos que seja especificado o contrário, uma arma possui alcance Médio. Todas as Armas Improvisadas possuem a Vantagem Força Muscular.

"Perícia" é a Perícia e a Especialização que oferecem um bônus quando se estiver disparando essa arma.

* São necessárias duas mãos para usar a arma de forma apropriada; causa +2 de dano quando usada com duas mãos.

** Algumas espingardas possuem "cano duplo", podendo disparar ambos os canos ao mesmo tempo. Se isso ocorrer, causam um dano adicionar de 1d6. Espingardas com cano duplo possuem a Desvantagem Tiros Limitados (2).

"Força Necessária" indica o valor mínimo de Força necessário para usar o objeto como uma arma de forma efetivo. Se qualquer arma improvisada for arremessada, ela é tratada como uma arma de Curto Alcance. O alcance aumenta em uma categoria para cada 8 pontos de Força acima da Força necessária. Por exemplo, um personagem Robô Gigante que tenha uma Força de 57 e que arremessa uma tampa de bueiro, irá usá-la como uma arma de Longo Alcance (uma tampa de bueiro possui uma força necessária de 28, o Curto Alcance sobe para Médio Alcance com uma força de 36, e sobe de médio para Longo Alcance com uma força de 44). Assim, se um personagem arremessa um carro (que precisa de Força 42), ele será tratado como uma arma de Médio Alcance (Médio Alcance para uma força de 50, e Longo Alcance para uma Força de 58). Se ele desejar arremessar um ônibus contra um oponente, ele será tratado como uma arma de curto alcance pois o personagem esta apenas um ponto acima da força necessária para se usar um ônibus como arma.

Baioneta

Tipo de Modificação: Acessório

A arma possui um soquete para encaixar uma baioneta (incluída com essa opção). Quando a baioneta está em posição, a arma se torna um pouco mais desajeitada, mas é possível usá-la em combate corpo a corpo como se fosse uma lança. Quando desencaixada (o que exige um turno), a baioneta também pode ser usada como uma faca. A baioneta está disponível para qualquer rifle.

Cano Curto

Tipo de Modificação: Característica Mundana

O cano curto é uma versão com cano menor de qualquer pistola automática, semi-automática ou revolver. A arma sofre -2 de penalidade em qualquer jogada de ataque para um alcance superior a 3 metros, além de causar menos dano (-1 no dano). Porém ela é substancialmente mais fácil de ser ocultada (-1 de penalidade nos testes para se Observar uma arma escondida, cumulativo com os demais bônus e redutores da arma).

Cano Serrado

Tipo de Modificação: Característica

Essa modificação só pode ser feita em espingardas. Serrar o cano de uma espingarda significa que ela será mais fácil de ser ocultada, mas que também terá um alcance mais curto. Uma espingarda com o cano serrado pode ser escondida dentro de um casaco comprido (consulte a Vantagem de arma Ocultável, página 47), como se fosse uma submetralhadora. Se estiver a alcance Corpo a Corpo (menos de 3 metros), será capaz de espalhar mais projéteis (+1 no bônus de ataque), mas sofrerá -4 de penalidade no dano para alcances maiores.

Tabela 11–2: Armas

Arma	Dano	Vantagens	Desvantagens	Perícia
Armas Brancas				
Armas de Lâmina				
Espada Curta	1d6	Força Muscular, Ocultável	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Espada)
Espada Larga	1d10	Força Muscular	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Espada)
Espada Longa	1d8*	Força Muscular	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Espada)
Faca ou Adaga	1d4	Força Muscular, Ocultável	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Faca)
Lança		Força Muscular	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Arma de Haste)
Machado	1d8	Força Muscular	Impreciso	Corpo a Corpo (Machado)
Armas Sem Corte				
Bastão Bo, Cajado, Cano	1d6*	Nocautear, Força Muscular	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Arma de Haste)
Chicote, Corda ou Cinto	1d4	Ocultável, Flexível	Corpo a Corpo Pouca Penetração	Corpo a Corpo (Chicotes)
Clava, Taco de Baseball	1d6	Nocautear, Força Muscular	Corpo a Corpo (Clava)	Corpo a Corpo
Nunchuku ou Corrente	1d6	Flexível, Força Muscular	Corpo a Corpo	Corpo a Corpo (Chicote/Corrente)
Arcos (Armadura 1, 20 Pontos de Vida)				
Arco Longo	1d8	Nenhum	Disparos Limitados (1)	Arqueirismo (Arco)
Besta	1d10	Nenhum	Lento, Disparos Limitados (1)	Arqueirismo (Besta)
Armas de Fogo				
Pistolas (Armadura 2, 30 Pontos de Vida)				
Pistola Leve	1d6+1	Ocultável	Alcance Curto Pouca Penetração	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Pistola Pesada	1d8+1	Ocultável,	Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Pistola Semi-Automática	1d8	Ocultável, Disparo Automático, Espalhar	Imprecisa, Disparos Limitados(6) Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Disparo Automático)
Revólver Magnum	1d8+2	Ocultável	Disparos Limitados (6), Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Pistola Média	1d8	Ocultável	Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Revolver	1d6+1	Ocultável	Disparos Limitados (6), Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Fuzis (Armadura 3, 35 Pontos de Vida)				
Rifle de Assalto	1d8+2	Disparo Automático, Espalhar	Disparos Limitados (6)	Combater com Armas de Fogo (Disparo Automático)
Rifle de Assalto Pesado	2d6+2	Disparo Automático,		Impreciso,
Combater com		Espalhar	Disparos Limitados (6)	Armas de Fogo (Disparo Automático)
Rifle de Caça	1d8+2	Nenhum	Nenhum	Combater com Armas de Fogo (Rifle)
Rifle de Franco-Atirador	2d8+1	Precisão	Disparos Limitados (6)	Combater com Armas de Fogo (Rifle)
Rifle Leve	1d6+1	Nenhum	Nenhum	Combater com Armas de Fogo (Rifle)
Espingardas (Armadura 3, 35 Pontos de Vida)				
Espingarda	2d6+2**		Espalhar	Disparos
Combater com			Limitados (6), Pouca Penetração, Alcance Curto	Armas de Fogo (Rifle)
Espingarda Pesada	2d8+2**	Espalhar	Disparos Limitados (6), Pouca Penetração, Alcance Curto	Combater com Armas de Fogo (Rifle)
Armas de Assalto (Armadura 3, 35 Pontos de Vida)				
Metralhadora Armas Pesadas	2d8+1	Disparo Automático, Espalhar		Estático (Metralhadora)
Mini-Gun Leve Combater com	1d8+1	Disparo Automático, Precisão, Espalhar	Limitados (6), Estático	Disparos Armas de Fogo (Disparo Automático)
Mini-Gun Pesada Combater com	2d8+2	Disparo Automático, Espalhar	Limitados (6), Estático	Disparos Armas de Fogo (Disparo Automático)
Submetralhadora Combater com	1d8+1	Disparo Automático, Espalhar	Limitados (6), Alcance Curto	Disparos Armas de Fogo (Disparo Automático)
Armas Pesadas (Armadura 2, 30 Pontos de Vida)				
66 mm ATL Arma Anti-Tanque Leve	3d6+6	Efeito de Área, Dano Contínuo, Penetrante	Impreciso, Disparos Limitados (1), Auto Destruição, Lento, Estático	Armas Pesadas (Lançador)
Armas de Arremesso				
Faca de Arremesso	1d4	Ocultável	Disparos Limitados (1), Alcance Curto	Armas de Arremesso (Lâminas)
Granada de Concussão	2d10+1	Efeito de Área ×3, Ocultável	Disparos Limitados (1), Auto-Destruição, Alcance Curto	Armas de Arremesso (Granada)
Armas de Ataque à Distância Não-Letais (Armadura 2, 25 Pontos de Vida)				
Granada de Gás Lacrimogêneo	2d10+1	Efeito de Área ×2, Efeito Contínuo	Impreciso, Disparos Limitados, Auto-Destruição, Lento, Atordoar, Tóxico	Armas Pesadas (Granadas)
Spray de Pimenta	1d8+1	Ocultável, Irritante, Atordoante	Alcance Corpo a Corpo, Tóxico, Disparos Limitados (6)	Nenhum
Taser	1d8+1	Atordoar	Pouca Penetração, Curto Alcance, Lento	Combater com Armas de Fogo (Pistola)
Artilharia (Armadura 5, 60 Pontos de Vida)				
120 mm Heat	5d6+10	Efeito de Área, Dano Contínuo, Longo Alcance, Penetrante	Disparos Limitados (1)	Armas Pesadas (Lançador)
120 mm Sabot	6d6+12	Precisão, Longo Alcance, Penetrante ×2	Disparos Limitados (1)	Armas Pesadas (Lançador)
Míssil Stinger	4d6+8	Efeito de Área, Teleguiado, Longo Alcance, Penetrante	Coice, Disparos Limitados (1), Lento, Estático, Apenas Alvos Aéreos, Auto Destruição	Armas Pesadas (Lançador)
Míssil Tomahawk	7d6+14	Precisão ×4, Efeito de Área ×3, Longo Alcance ×8, Penetrante ×2	Disparos Limitados (1), Lento, Auto-Destruição, Estático, Destrutível	Armas Pesadas (Lançador)

Conector Bi-Pedal

Tipo de Modificação: Acessório

Quando um bi-pé é desdobrado, a arma é tratada como se tivesse as modificações Precisão (cumulativo com qualquer outro bônus de Precisão) e Estática. A arma deve ser disparada apoiada, e o atirador fica deitado de bruços atrás dela. Dobrar e desdobrar um bi-pé leva um turno. O bi-pé está disponível para qualquer rifle.

Coletor de Cápsulas

Tipo de Modificação: Acessório

Esse acessório coleta as cápsulas à medida que os projéteis são disparados da arma, permitindo que sejam recarregados manualmente mais tarde e evitando que permaneçam no local como evidências balísticas que possam incriminar o atirador. Os Coletores de Cápsulas estão disponíveis para qualquer rifle ou arma de assalto.

Conector de Lanterna

Tipo de Modificação: Acessório

Este conector permite que qualquer arma seja usada com uma lanterna, possibilitando a iluminação de alvos à curta distância para que o atirador possa mirar sem nenhuma penalidade devido à escuridão. É claro que qualquer um que esteja usando uma lanterna durante a noite pode ser detectado a grandes distâncias.

Coronha Dobrável ou Telescópica

Tipo de Modificação: Característica

A coronha da arma pode ser dobrada ou recolhida, tornando-a mais fácil de se manusear ou ocultar. Infelizmente uma arma com essa característica também possui a Desvantagem Imprecisão (–4 de penalidade) quando estiver disparando em alvos que estejam a uma distância maior do que a metade do seu alcance efetivo. É necessária uma rodada (ou uma ação de ataque, se o personagem possuir o Atributo Ataques Adicionais) para dobrar ou desdobrar a coronha. Se a arma também possuir formato de carabina, cano serrado ou for uma submetralhadora, sofrerá –1 de penalidade adicional para qualquer teste realizado para encontrar a arma quando estiver oculta, cumulativo com outros modificadores. Essa característica pode ser atribuída a qualquer rifle, espingarda ou arma de assalto.

Formato de Carabina

Tipo de Modificação: Característica Mundana

A arma possui cano e coronha mais curtos. Uma arma com formato de carabina subtrai 1 de dano, mas permite que a arma seja escondida dentro de um casaco comprido (consulte a Vantagem Ocultável, página 47) como se fosse uma submetralhadora. Qualquer rifle pode ser adaptado para o formato de carabina.

Maleta Disparadora

Tipo de Modificação: Acessório

Esta arma foi desenhada para ser ocultada e disparada de dentro de uma pasta ou maleta, sem a necessidade de ser retirada, usando um gatilho oculto na alça. A arma deve ser uma pistola com auto-recarga, uma pistola automática ou uma submetralhadora. A arma sofre uma penalidade de –4 para o teste de ataque quando disparada do interior da maleta. Em geral a arma pode ser desencaixada da maleta e usada normalmente (levando um turno). Os Mestres podem usar regras similares para armas escondida em guarda chuvas ou outro tipo de armamento disfarçado.

Mira de Visão Noturna

Tipo de Modificação: Acessório (conta como 2 Equipamentos Pessoais menores)

Essa mira utiliza tecnologia de imagens térmicas ou intensificação luminosa para "transformar a noite em dia". O dispositivo funciona exatamente como uma mira normal, exceto por também eliminar qualquer penalidade devido à escuridão.

Mira Laser

Tipo de Modificação: Acessório

Esse dispositivo projeta um pequeno ponto brilhante de laser exatamente aonde a arma está apontando, ajudando o atacante a determinar se sua mira está no alvo. Em termos de jogo, o agressor recebe +1 de bônus na jogada de ataque apropriada em situações nas quais possa ver o ponto laser no alvo (em geral a Curto Alcance, a menos que o acessório esteja combinado a uma mira telescópica). Também existem miras laser com raio infravermelho (visível apenas para pessoas usando óculos de visão noturna).

Mira Telescópica

Tipo de Modificação: Acessório

Uma mira telescópica montada sobre a arma fornecerá +1 de bônus adicional à jogada de ataque do atirador sempre que ele permanecer um turno completo mirando num alvo (consulte a página 118). Esse bônus se aplica apenas a alvos que estejam a uma distância superior à de um ataque corpo a corpo (mais de 3 metros). existem Miras telescópicas para todas as armas.

Precisão

Tipo de Modificação: Característica

Esta arma foi especialmente modificada (coronha personalizada, mira ampliada, encaixes poligonais, um tambor mais pesado, etc.) a fim de melhorar sua precisão. Essas modificações são típicas de pistolas de tiro ao alvo, armas de competição e fuzis de franco-atiradores. As modificações oferecem +1 de bônus para qualquer jogada de ataque realizada disparando projéteis individuais, mas nenhum bônus se usada com Disparo Automático. Uma arma de precisão deve permanecer em excelentes condições, com suas miras alinhadas de forma exata. Ela perderá seu bônus se for golpeada, cair no chão ou sofrer algum outro tipo de mal-trato.

Recarregador Rápido

Tipo de Modificação: Acessório

Um recarregador é um dispositivo que comporta uma certa quantidade de cartuchos de revólver, permitindo que eles sejam inseridos rapidamente no tambor. Se o personagem possuir esse Equipamento Pessoal menor, poderá ignorar a Desvantagem Disparos Limitados de qualquer revólver.

Silenciador

Tipo de Modificação: Acessório

Um silenciador, ou como seria mais correto tecnicamente, um supressor de som, é um tubo que se encaixa ao cano da arma, reduzindo o barulho dos disparos. Uma arma com silenciador não pode ser ouvida a uma distância superior a 3 metros, a menos que um personagem próximo obtenha sucesso num teste de Ouvir. O Mestre deve modificar a distância/teste de acordo com condições como o barulho do ambiente, alcance e Sentidos Aguçados. Pistolas automáticas, pistolas semi-automáticas, submetralhadoras e fuzis podem receber um

silenciador. Uma arma com silenciador não pode ser ocultada ou colocada de volta no coldre até que o acessório tenha sido removido, o que exige de um turno.

Supressor de Flash

Tipo de Modificação: Acessório

Os gases quentes produzidos quando uma bala é disparada são bastante visíveis durante a noite. Um supressor de flash é um dispositivo comprido que pode ser encaixado na ponta da arma, ocultando esse vestígio. Uma arma com supressor de flash conectado é mais fácil de descobrir quando está oculta (+1 de bônus). Supressores de flash não estão disponíveis para lançadores de granada, ATL, taser ou mini-gun.

Trava de Gatilho

Tipo de Modificação: Característica Mundana

Uma trava integral que impede a arma de ser usada sem a chave ou combinação certa. É necessário um turno adicional para destravar a arma antes que esteja pronta para ser disparada. Em algumas áreas, a lei exige que algumas ou todas as armas de fogo possuam uma trava de gatilho.

Tipos de Munição

Presume-se que os personagens terão acesso a qualquer tipo de munição que seja necessária para suas armas padrão. A munição normal para pistolas automáticas, revólveres, fuzis e metralhadoras é um projétil de chumbo; no linguajar das ruas, esse tipo de projétil é chamado de "bala". A munição padrão para as espingardas são grânulos de chumbo. Se os personagens tiverem acesso a mais de um tipo de munição, cada tipo adicional que esteja sendo carregado conta como um Equipamento Pessoal menor.

Balas de Borracha

Essas balas são recobertas por borracha ou plástico, e criadas para serem "menos letais". Uma arma carregada com balas de borracha sofre automaticamente da Desvantagem Pouca Penetração (página 49), causando 4 pontos a menos de dano (no mínimo 1). Existem balas de borracha para pistolas automáticas, metralhadoras, revólveres e fuzis, e para espingardas disparando cartuchos.

Cartuchos de Espingarda

Uma espingarda pode disparar grandes projéteis ao invés de chumbinhos. A polícia geralmente usa esses cartuchos para parar carros ou explodir barricadas. Quando estiver usando cartuchos, a espingarda perde tanto a Vantagem Difuso (página 48) quanto a Desvantagem Pouca Penetração (página 49). Esse tipo de projétil encontra-se disponível apenas para espingardas.

Cartucho Incendiário

Também existem cartuchos especiais para espingardas, contendo produtos químicos à base de fósforo, que convertem a espingarda num lança-chamas improvisado. O dano é reduzido em 4 (no mínimo 1), mas se qualquer dano penetrar a Armadura, o alvo sofre dano por fogo, e sofre um quarto do dano básico (arredondado para cima) por turno pelos cinco turnos subseqüentes. Esse dano é muito doloroso, impondo –2 de penalidade para todos os testes. No entanto, esse tipo de munição tende a entupir o cano da arma, fazendo com que qualquer jogada de ataque realizada sem que a arma tenha sido cuidadosamente limpa sofra –2 de redutor, além de fazê-la emperrar com qualquer resultado de 1 ou 2 (exigindo que ela seja limpa antes de ser reutilizada). Esses cartuchos estão disponíveis apenas para espingardas.

Chumbinho

As informações sobre espingardas presumem que elas estejam usando chumbo de caça como munição padrão. Se estiverem usando chumbinho (que contém uma quantidade maior de projéteis pequenos), o dano é reduzido em 4 (no mínimo 1 de dano), porém o agressor recebe +1 de bônus na sua jogada de ataque. Só existe chumbinho para espingardas.

Festim

Um festim é um cartucho sem a bala que também recebe uma quantidade reduzida de pólvora. Um festim geralmente não causa nenhum dano quando disparado, mas se a boca do cano da arma estiver em contato direto com alguém quando a arma é disparada, os gases quentes expelidos durante o disparo podem ferir ou até mesmo serem fatais. Quando um personagem estiver usando uma arma carregada com festim num combate, trate a arma como se estivesse disparando uma bala de borracha, mas o alcance estará limitado ao alcance corpo a corpo. Festins estão disponíveis para pistolas automáticas, metralhadoras, revólveres, fuzis e espingardas.

Perfurante de Armadura (PA)

Este é um projétil especialmente desenhado para atravessar uma armadura, usando um centro de aço ou tugstênio, em vez de um revestido de chumbo. Algumas marcas de munições PA recebam uma cobertura de Teflon, mas contrário ao mito, a cobertura desse tipo de projétil nada tem a ver com sua capacidade de perfurar armaduras — apenas ajuda a proteger o interior da arma do material mais duro do qual o projétil é feito. Armas usando balas PA recebem a Vantagem Penetrante (Armadura) (página 48). As balas PA são menos letais quando disparadas contra seres vivos, causando sempre metade do dano (arredondado para cima) depois que os efeitos da armadura foram considerados. Estes projéteis estão disponíveis para pistolas automáticas, metralhadoras, espingardas, revólveres e fuzis. A munição PA para pistolas e revólveres ("balas para matar policias") costuma ser ilegal.

Ponta Oca (PO)

Esta bala é projetada para se expandir após penetrar no alvo, provocando assim um dano muito maior. As balas de Ponta Oca são conhecidas por diversos nomes comerciais, incluindo as "expansíveis", as "dumdum" ou os cartuchos pré-fragmentados conhecidos como "projéteis de segurança". A munição PO é padrão em muitos departamentos de polícia, já que elas funcionam melhor para se deter um homem e raramente penetram muros, tornando mais difícil ferir inocentes que estejam do outro lado. A Convenção de Haia proibiu o uso militar de projéteis PO em conflitos internacionais. Balas de ponta oca possuem menos poder de perfurar armaduras: a proteção de uma armadura é dobrada contra esse tipo de munição. Essa desvantagem é cumulativa com qualquer outro modificador devido à Pouca Penetração. No entanto, mesmo se apenas 1 ponto de dano conseguir penetrar a Armadura, ou se o alvo não estiver usando uma armadura, adiciona-se 1d6 de dano ao valor normal caso esse alvo seja um organismo vivo (a bala se expande no interior do tecido vivo), mas apenas se o dano base penetrar a Armadura do alvo. Este tipo de projétil não causa dano adicional em máquinas ou estruturas. Balas PO estão disponíveis para pistolas automáticas, metralhadoras, revólveres e fuzis.

Granadas e Explosivos

O usuário arremessa esses explosivos portáteis em um alvo. Seu uso emprega a Perícia Armas de Arremesso (Granada). Todos esses explosivos contam como um Equipamento Pessoal menor, exceto a Carga Explosiva, que conta como um Equipamento Pessoal maior.

Banana de Dinamite

Esse explosivo funciona como uma granada de concussão, exceto que sua explosão cobre uma área de apenas 3 metros e seu dano é de 2d8 com teste de resistência (CD 13) para reduzir o dano à metade.

Carga Explosiva

Trata-se de uma mochila recheada de explosivos plásticos ou diversas bananas de dinamite. A explosão é tratada como a de uma granada de concussão, mas cobre uma área de 8 metros de raio e causa um dano de 5d6 com teste de resistência (CD 18) para reduzir o dano à metade. Diferente da granada, a carga explosiva é muito pesada para ser arremessada a uma longa distância, e portanto seu alcance está limitado ao corpo a corpo para humanos normais — o agressor será atingido pela explosão a menos que a carga possua um temporizador.

Detonador com Temporizador ou Remoto

Esse dispositivo é utilizado para explodir uma carga explosiva (ou outra bomba) de uma certa distância, seja numa hora específica ou em resposta a um sinal elétrico ou de rádio. Conectar o detonador ao explosivo e ajustá-lo de forma apropriada exige um teste da Perícia Demolição, com uma falha indicando uma explosão retardada ou prematura.

Granada Atordoante

Essas granadas especiais produzem o efeito de um super-rojão, atordoando as pessoas com som e luz. É a arma favorita de esquadrões de resgate de reféns. Nenhum dano físico é causado, mas as vítimas devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 20) ou ficarão cegas e surdas por um número de turnos de combate igual à diferença entre o valor da CD e o resultado do teste. O personagem sofre –2 de penalidade se estiver próximo à granada no momento da explosão. Personagens usando óculos à prova de luminosidade (como umas máscara de soldador) e proteção para os ouvidos receberão +6 de bônus no teste para evitar os efeitos da granada.

Granada de Concussão

Essa granada é preenchida com explosivos fortes, causando 2d10 de dano a qualquer um em um raio de 4,5 metros que falhe em um teste de resistência de Reflexos (CD 15). Os indivíduos que forem bem sucedidos no teste sofrem apenas metade do dano.

Granada de Gás Lacrimogêneo

Ao explodir, essa granada preenche uma área do tamanho de um quatro (3 metros de raio) com um gás irritante (normalmente) não-letal. O dano é o mesmo causado pela granada de concussão (2d10 de dano, mas o teste de resistência apropriado é de Fortitude em vez de Reflexos), porém seu efeito será "apenas atordoante" — passa depois de alguns minutos e não afeta objetos que não estejam vivos nem alguém usando uma máscara de gás. Qualquer um exposto ao gás também sofrerá –2 de penalidade em todos os testes, devido à irritação, a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Fortitude. Essa penalidade permanece por um número de turnos igual à quantidade pelo qual o teste falhou. Granadas de gás lacrimogêneo também liberam grande quantidade de fumaça, podendo ocasionalmente (à escolha do Mestre) iniciar incêndios, caso explodam próximos a uma pilha de papel ou outra substância inflamável.

Granada de Fumaça

Essa granada preenche uma área do tamanho de um quarto (3 metros de raio) com uma fumaça química atóxica por um período de 3 a 8 turnos (dependendo do vento). Qualquer um que não esteja usando óculos ou mira de visão noturna sofrerá –4 de penalidade na jogada de ataque quando estiver atacando um alvo obscurecido pela fumaça.

Veículos

Juntamente com seus armamentos especializados, muitos personagens da era moderna usam veículos modificados. Além disso, muitas organizações internacionais usam veículos de alta tecnologia em suas missões para manter seus interesses a salvo.

Esta seção descreve os veículos padrão que aparecem com freqüência em jogos situados no mundo moderno. Alguns veículos são apropriados para uso pessoal dos personagens, enquanto que um indivíduo desesperado poderá apoderar-se de outros (como um ônibus urbano) quando nenhum transporte melhor estiver disponível. Esta seção se concentra nos tipos gerais e de uso comum, em vez de oferecer estatísticas individuais para modelos específicos. Todos os custos são fornecidos em dólares americanos (US$), sendo que esses valores podem variar bastante.

Cada veículo conta como um item maior de Equipamento Pessoal, com exceção do *scooter* motorizado e do ultraleve (Equipamento Pessoal menor). Esses modelos básicos podem ser modificados usando-se o Guia para Personalização de Veículos (página 105). Ao empregar as opções de personalização, o veículo poderá ser modificado para atender à visão pessoal do personagem (acrescentando opções como um motor envenenado ou pára-brisas blindados), sendo que cada opção costuma ser considerada como um Equipamento Pessoal menor.

Automóveis

O veículo a motor básico do século 20. Automóveis possuem quatro rodas e em geral são impulsionados por um motor de combustão interna movido a gasolina. Características padrões nos veículos modernos incluem faróis, cintos de segurança, *air bags* e ar condicionado.

Caminhonete Pickup ou Veículo Esportivo/Utilitário

Uma caminhonete leve com cabine (2 a 3 pessoas), suspensão *off-road* e tração nas quatro rodas, podendo ter caçamba aberta (pickup) ou capacidade adicional para passageiros (esportivo/utilitário). Um modelo ano 2004 custa $20.000 ou mais.

Carro Compacto

Um carro pequeno, apertado para passageiros. Tem lugar para quatro pessoas, mas com muito menos conforto se comparado a um carro médio. É fácil de estacionar, mas não é tão robusto. Um modelo ano 2004 custa $10.000 ou mais.

Carro de Corrida

Um carro desenhado para correr (como um carro de Fórmula 1 ou um *dragster*) com um perfil aerodinâmico, um único assento e um motor poderoso. Esses veículos não podem ser conduzidos legalmente pelas ruas. Carros de corrida são como "prima-donas" que necessitam de manutenção periódica em períodos de algumas horas, a fim de manter seus motores afinados e suas transmissões em ordem. Um modelo ano 2004 custa $100.000 ou mais.

Carro Esportivo

Um carro com uma boa aerodinâmica, um motor poderoso e uma transmissão e suspensão superior. Alguns carros esportivos podem carregar duas pessoas, enquanto outros sacrificam o já limitado espaço de carga para levar uma ou duas outras pessoas num assento traseiro bastante apertado. Um modelo ano 2004 custa $50.000 ou mais.

Carro de Passageiros

Um automóvel pequeno ou médio comum. Os carros existem nas versões cupê (duas portas com porta-malas e espaço para carga), sedã (quatro portas) ou perua (espaço extra no porta-mala, mas visão traseira reduzida para o motorista). Um carro ano 2004 custa em média $12.000 ou mais. Para um carro de luxo mais caro, adicione opções como Motor Grande e Interior de Luxo.

Limusine

Um carro de passageiros de tamanho extragrande. Esses veículos geralmente possuem uma grande quantidade de dispositivos supérfluos, bem como um interior de luxo. Um modelo ano 2004 custa $50.000 ou mais.

Van

Um pequeno caminhão ou minivan, com uma ou duas grandes portas traseiras e portas laterais deslizantes. Use esse exemplo (com as personalizações apropriadas) para criar uma ambulância. Um modelo ano 2004 custa $15.000 ou mais.

Motos

Um veículo com duas rodas impulsionado por um motor a gasolina. As características padrão incluem faróis e espelho retrovisor.

Moto de Estrada

Uma motocicleta desenhada para funcionamento *off-road*. Motos de estrada incluem a opção Suspensão *Off-Road* (página 107) sem custo adicional. Um modelo ano 2004 custa $4.000 ou mais.

Motocicleta

Uma moto grande com um motor relativamente potente. Geralmente é possível carregar uma segunda pessoa sem grande dificuldade. Um modelo ano 2004 custa $3.000 ou mais.

Scooter

Uma moto pequena com um motor anêmico. Scooters só podem ser usadas por um único passageiro. Conta como um dispositivo menor. Um modelo ano 2004 custa $2.000 ou mais.

Tabela 11–3: Veículos

Veículos	Desl.	BM	Tam.	Pessoas	Carga	Armad.	PV	Perícia
Automóveis								
Carro Compacto	240	—	2	4	100 kg	4	50	Dirigir (Carro)
Carro de Corrida	450	+1	1	1	—	5	60	Dirigir (Carro)
Carro Esportivo	300	—	2	2	200 kg	4	50	Dirigir (Carro)
Carro de Passageiro	240	—	2	5	200 kg	5	60	Dirigir (Carro)
Esportivo/Utilitário	240	—	2	6	200 kg	6	70	Dirigir (Carro)
Limusine	240	–1	2	6	500 kg	5	60	Dirigir (Carro)
Pickup	240	—	2	3	1 ton	6	70	Dirigir (Carro)
Van	220	–1	3	2	1 ton**	7	80	Dirigir (Van)
Motocicletas								
Moto de Estrada	210	+1	1	2	—	3*	40	Dirigir (Moto)
Motocicleta	270	+1	1	2	50 kg	3*	40	Dirigir (Moto)
Scooter	180	+1	0	1	25 kg	2*	30	Dirigir (Moto)
Veículos de Grande Porte								
Caminhão de Engate	220	–2	4	2	10 ton	10	110	Dirigir (Caminhão)
Caminhão Pesado	220	–1	3	2	5 ton	8	90	Dirigir (Van)
Ônibus	180	–2	4	30-50	1 ton	9	100	Dirigir (Caminhão)
Helicópteros								
Helicóptero de Combate	450	+1	4	2	2 ton	10	80	Pilotar (Helicóptero)
Helicóptero Leve	300	+1	2	3	250 kg	4	50	Pilotar (Helicóptero)
Helicóptero Utilitário	300	—	3	2	2 ton**	7	80	Pilotar (Helicóptero)
Aviões								
Avião Leve	530	+1	2	4	250 Kg	4	50	Pilotar (Avião Leve)
Avião Pesado	450	–3	5	4	40 ton**	11	120	Pilotar (Avião Pesado)
Jato de Combate	3.800	+1	4	2	5 ton	16	100	Pilotar (Caça a Jato)
Ultraleve	150	+1	1	1	—	2*	30	Pilotar (Avião Leve)
Lanchas								
Lancha de Corrida	270	—	3	6	450 Kg	7	80	Navegação (Barcos Pequenos)
Lancha de Recreação	120	+1	2	3-4	90 Kg	4	50	Navegação (Barcos Pequenos)
Veículos Militares Terrestres								
Transporte Blindado de Tropas	110	—	4	13	2 tons	20	120	Dirigir (Tanque)
Tanque Pesado	120	–2	4	4	2 tons	30	200	Dirigir (Tanque)

Deslocamento é a velocidade máxima em quilômetros por hora. *Pickups*, veículos esportivos/utilitários e motos de estrada se movem com metade do deslocamento quando fora da estrada. Outros tipos de veículos não-militares, projetados para andar na estrada, se deslocam no máximo a um quarto de sua velocidade máxima fora da estrada.

BM é o Bônus de Manobra. +1 representa +1 de bônus nos testes de Iniciativa (apenas), enquanto que –1 ou –2 significa que a penalidade tanto é aplicada aos testes de iniciativa quanto aos testes na Perícia Dirigir.

Tamanho é a medida relativa da massa e do volume do veículo. "1" significa que o veículo é quase do tamanho de uma motocicleta — você conseguiria dirigi-lo através da porta de uma casa, ou colocá-lo na traseira de uma van (peso médio 500 kg). "2" significa que ele tem quase o tamanho de um carro ou uma pickup, e que você seria capaz de estacioná-lo numa garagem normal (peso 1–5 tons). "3" significa que tem o tamanho de um caminhão grande (usando múltiplas vagas de garagem, peso médio de 6 a 10 ton quando carregado). "4" significa que o veículo é ainda maior, como a combinação de um trailer e caçamba capaz de transportar mais de 20 tons. "5" são veículos excepcionalmente grandes (+30 metros).

Pessoas é a quantidade de passageiros que o veículo foi projetado para acomodar sentados, incluindo o motorista/piloto.

Carga é a quantidade de carga em toneladas ou quilos que o veículo é capaz de transportar sem sofrer penalidades de deslocamento. Um ** indica que essa área de carga pode ser convertida para transporte de passageiros, a uma média de 5 pessoas por tonelada.

Armadura é o numero de pontos de dano que a armadura é capaz de suportar. Um * indica que a armadura protege apenas o veículo e não o motorista ou seus passageiros.

Pontos de Vida indicam a quantidade de dano o veículo é capaz de suportar antes de parar de funcionar. O veículo não estará necessariamente destruído quando seus Pontos de Vida chegarem a 0 — ele simplesmente recebeu dano suficiente para desligar seu motor, impedir o funcionamento dos controles ou de alguma outra forma evitar que o veículo funcione. Para regras sobre destruição de veículos, consulte Quebrando Objetos, página 109.

Nenhum alcance é indicado, já que todos os veículos com exceção do ultraleve são capazes de operar por cerca de 3–10 horas antes de precisarem ser reabastecidos. A capacidade do ultraleve gira em torno de uma hora. Veículos de grande porte (caminhões pesados, caminhões de engate, ônibus) geralmente usam diesel como combustível, enquanto que a maioria dos demais veículos emprega gasolina.

Veículos de Grande Porte

Um grande veículo terrestre, com seis ou mais rodas, geralmente impulsionado por um motor a diesel em vez de gasolina (o diesel é mais barato e menos inflamável). As características padrão incluem faróis, cintos de segurança, *air bags* e ar condicionado.

Caminhão de Engate

Uma combinação de trailer e caçamba com 18 rodas, com uma cabine poderosa capaz de rebocar a grande caçamba. Com a caçamba, o caminhão pode chegar até 18 metros de comprimento. Escolha umas das seguintes opções para determinar a área de carga: Caçamba aberta (carga aberta), van (carga fechada), refrigerado, tanque. Se a caçamba estiver desconectada do caminhão (o que leva dois turnos estando fora do veículo) a velocidade do caminhão aumenta em 15 a 30 km/h. Um modelo ano 2004 custa $60.000 ou mais.

Caminhão Pesado

Um grande caminhão, maior que uma van comum. Escolha uma dessas opções para a área de carga: caçamba aberta (carga aberta), van (carga fechada), refrigerado, tanque. Um caminhão pesado também pode ser uma betoneira, caminhão de lixo, limpador de ruas, caminhão de bombeiro, etc. Um modelo ano 2004 custa $30.000.

Ônibus

Urbano, escolar ou de excursão. Em séries de ação, eles geralmente aparecem quando são roubados ou alguém planta um bomba neles. Um ônibus típico pode acomodar de 35 a 45 pessoas (com bastante espaço para carga), podendo ter de 10 a 14 metros de comprimento. Um modelo ano 2004 custa $50.000 ou mais.

HELICÓPTEROS

Um veículo de asas giratórias. Os helicópteros modernos normalmente são impulsionados por uma turbina a gás, e necessitam de um brevê de piloto para serem operados. Eles possuem um rotor horizontal principal que fornece a elevação e (ao se inclinar o helicóptero) propulsão e um pequeno rotor vertical na cauda que funciona como estabilizador. Um helicóptero é capaz de executar decolagens e aterrissagens verticais, além de planar. As características padrão incluem luzes de aterrissagem (trate como faróis), cintos de segurança e em geral ar condicionado.

Helicóptero de Combate

Um helicóptero ofensivo capaz de ataques devastadores (como um AH-1W Super Cobra), tipicamente empregado em batalhas contra forças de combate ou monstros muito grandes ou poderosos. Um helicóptero de combate conta como três Equipamentos Pessoais maiores. Um modelo ano 2004 custa $10.000.000 ou mais.

Helicóptero Leve

Um pequeno helicóptero capaz de transportar duas pessoas. É o típico helicóptero de polícia ou de reportagem. Um modelo ano 2004 custa $100.000 ou mais.

Helicóptero Utilitário

Um helicóptero grande que em geral é uma versão civil do modelo militar usado para se carregar tropas. Esses helicópteros são projetados para carregar uma dúzia de pessoas ou uma quantidade considerável de carga. Os helicópteros deste tipo costumam ser usados em resgates aéreos. Um modelo ano 2004 custa $1.000.000 ou mais.

Aviões

Um avião depende de suas asas para se erguer no ar e de uma hélice ou motor a jato para conseguir propulsão. Necessita de uma superfície plana e suave para ser capaz de levantar vôo e aterrissar. Enquanto está no ar, o avião precisa manter uma velocidade mínima (geralmente 1/10 de sua velocidade máxima) para não cair. As características padrão incluem luzes de aterrissagem (trate como se fossem faróis), cintos de segurança, pára-quedas de emergência e ar condicionado.

Jato de Combate

Bombardeiros e jatos militares (como o F/A-18 Horner ou o B2-Spirit) são máquinas incrivelmente poderosas, usadas para apoio aos ataques em terra ou em missões solo. Um jato de combate conta como 4 Equipamentos Pessoais maiores. Um modelo ano 2004 custa $50.000.000 (algumas vezes excedendo o valor de 1 bilhão de US$).

Avião Leve

Um avião de passageiros com um único motor, capaz de decolar de um gramado ou de aterrissar num trecho de rodovia, se necessário. Os aviões leves são os favoritos dos traficantes de drogas. Use a Perícia Pilotar (Avião Leve). Um modelo ano 2004 custa $100.000 ou mais.

Avião Pesado

Um grande avião, em geral com dois ou quatro motores, usados principalmente para o transporte de um grande número de pessoas ou carga. Aviões pesados em geral precisam de grandes pistas para decolar. Um avião pesado conta como dois itens maiores de Equipamento Pessoal. Um modelo ano 2004 custa 10.000.000 ou mais.

Ultraleve

Um pequeno avião, para uma pessoa, em geral usado para recreação. Conta como um item menor de Equipamento Pessoal. Um modelo ano 2004 custa $10.000 ou mais.

Lanchas

Os desenhos desses barcos são bastante variados, dependendo de sua função. Lanchas possuem cascos com perfil hidrodinâmico e motores poderosos a fim de alcançarem grandes velocidades. As características padrão incluem um rádio VHF (trate como um radioamador), capotas conversíveis, luzes e coletes salva-vidas.

Lancha de Recreação

Uma embarcação de médio porte, em geral com um motor de popa. Esses barcos costumam ser usados para esquiar na água. Um modelo ano 2004 custa $10.000 ou mais.

Lancha de Corrida

Esses grandes barcos de corrida, medindo em média de 9 a 16 metros, são empregados em corridas costeiras. Contrabandistas muitas vezes utilizam esses barcos rápidos e esguios para transportar mercadorias ilegais. Um modelo ano 2004 custa $80.000 ou mais.

VEÍCULOS MILITARES TERRESTRES

Ao combater invasões estrangeiras ou monstros gigantes, o exército entra em ação com seu imenso poder de fogo. Infelizmente, algumas vezes, nem mesmo isso é suficiente.

Transporte Blindado de Tropas (TBT)

Um veículo de transporte de tropas, com blindagem leve, esteiras e capaz de ser transportado pelo ar. O APC foi criado como intuito de transportar e proteger pessoal e alguns tipos de carga. Um modelo ano 2004 custa $500.000 ou mais.

Tanque Pesado

Tanques pesados (como o M1 Abrams) são a espinha dorsal das forças militares. Eles oferecem um grande poder de fogo móvel, enquanto proporcionam uma excelente proteção para sua tripulação, praticamente em qualquer ambiente. Um tanque pesado conta como três itens maiores de Equipamento Pessoal. Um modelo ano 2004 custa $4.000.000 ou mais.

PERSONALIZANDO VEÍCULOS

Diferentes opções podem ser acrescentadas a diferentes tipos de veículos a fim de melhorar sua performance ou fornecer capacidades adicionais. A menos que seja especificado o contrário, cada acessório conta como um Equipamento Pessoal menor e só pode ser escolhido uma vez.

Note que Reconstrução do Motor, Carregador Turbo e Motor Grande têm aproximadamente o mesmo efeito em termos de jogo. No entanto, um veículo extremamente rápido poderá contar com as três opções.

Alguns veículos possuem supertecnologias que lhes conferem capacidades bem além das descritas abaixo. Essas habilidades são descritas usando-se o Atributo Item de Poder (consulte a página 63). Criar um veículo como esse exige não apenas algumas modificações e a aquisição de Equipamentos Pessoais menores e maiores responsáveis pelas habilidades dos veículos, mas também Graduações suficientes no Atributo Item de Poder para se adquirir o(s) Atributo(s) necessários para garantir essa supertecnologia.

Aerofólio

Uma característica aerodinâmica que melhora a tração, forçando o veículo para baixo. Eles oferecem +1 de bônus para qualquer teste da Perícia Dirigir (Carro) para velocidades acima de 160 km/h. Os aerofólios estão disponíveis para qualquer automóvel, e excepcionalmente para algumas lanchas.

Alarme Anti-Furto

Se uma das portas, das janelas ou porta malas for aberto sem o uso da chave apropriada, um alarme dispara para alertar (e incomodar) todos nas vizinhanças. Desativar um alarme exige um teste apropriado de Perícia (CD 25). Uma falha por uma pequena diferença significa que o ladrão perceberá que não conseguirá desarmá-lo, enquanto que uma falha mais grave fará o alarme disparar.

Amortecedores Aprimorados

Alguns veículos possuem amortecedores ajustáveis ou de alta qualidade, que oferecem +1 de bônus nos testes de Dirigir em qualquer situação onde a suspensão tiver papel importante (como atravessar barreiras).

Blindagem

O veículo foi remodelado com painéis blindados, inserções de Kevlar e vidros à prova de balas nas janelas. Cada vez que uma blindagem é adquirida, o peso adicional diminui a velocidade máxima em 15 km/h, mas aumenta o Nível de Armadura do veículo em 3. A blindagem está disponível para qualquer veículo, exceto para o ultraleve, contando como dois Equipamentos Pessoais menores.

Capota Conversível

Um veículo com essa opção possui uma capota de plástico ou fibra de vidro removível ou retrátil, ou ainda uma capota de tecido. Remover a capota dá uma visão melhor, além de uma agradável brisa, mas também significa que o motorista e os passageiros agora estão "parcialmente expostos", ficando à mercê do clima. Os ocupantes expostos também estarão completamente desprotegidos de ataques que venham por cima, além de poderem ser atacados mais facilmente (após ultrapassar a Armadura/Pontos de Vida do veículo) pelas laterais ou pela traseira do veículo (+4 de bônus na jogada de ataque para ignorar a armadura do carro). Por outro lado, os ocupantes também poderão disparar para fora do veículo sem dificuldades, além de poderem saltar para dentro e para fora mais facilmente. Essa característica está disponível para automóveis, lanchas recreativas e a maioria das lanchas de corrida.

Carregador Turbo

Esse dispositivo utiliza o fluxo do escapamento do motor para operar um compressor de ar, o que aumenta a potência do motor. Essa energia adicional acrescenta 30 km/h à velocidade máxima, mas não oferece bônus de iniciativa adicional devido ao "*turbo lag*" — a demora de resposta de um carregador turbo. Os carregadores turbo estão disponíveis para qualquer veículo, exceto helicópteros e ultraleves.

Contramedidas Eletrônicas

Esse avançado sistema de defesa permite que o veículo evite ser detectado por radar ou outros sensores. Qualquer tentativa de rastrear o veículo mecanicamente (exceto através de sentidos básicos como visão e audição) sofre -6 de penalidade.

Cortina de Fumaça/Rastro de Óleo

Essa opção libera uma cortina de fumaça atrás do veículo, obscurecendo a visão numa nuvem com 10 metros de diâmetro. A cortina irá permanecer por 1-6 turnos, dependendo do vento. Outra alternativa é a liberação de um rastro de óleo, que cria uma área escorregadia, dificultando o controle de qualquer veículo que passe sobre ela. Um motorista pode tentar evitar a mancha de óleo, caso a aviste em tempo. À critério do Mestre, um personagem apanhado numa cortina de fumaça/rastro de óleo pode precisar de um teste de Dirigir para evitar um acidente. Um dispositivo de fumaça/óleo totalmente carregado funciona por três turnos, e pode ser instalado em qualquer automóvel ou veículo terrestre de grande porte.

Detector de Radar

Um detector pode alertar o motorista sobre a presença de radares de velocidade alguns quilômetros à sua frente. Os modelos mais recentes também detectam scanners policiais a laser.

Equipamentos Eletrônicos

Essas engenhocas eletrônicas incluem pequenos monitores de televisão, um computador de bordo, máquina de fax, etc. Um toca-fitas ou CD em um carro pode ser considerado um simples item mundano. Qualquer equipamento eletrônico pode ser adicionado a qualquer veículo, desde que seu tamanho seja razoável.

Compartimento de Carga Secreto

Esse compartimento em geral existe em veículos utilizados para contrabandear mercadorias através da fronteira ou para enganar as patrulhas rodoviárias. Até 10% da capacidade de carga de um veículo pode ser "escondida" em painéis e instalações falsas. Compartimentos secretos podem ser adicionados a qualquer veículo com capacidade de carga.

Flutuadores

Flutuadores permitem que uma aeronave decole ou pouse na água. A resistência adicional do ar causada por esse dispositivo reduz a velocidade máxima da aeronave em 8 km/h. Os flutuadores podem ser instalados em qualquer helicóptero ou aeronave leve.

Freios Aprimorados

Essa opção inclui freios de alta qualidade, pára-quedas de *dragster* ou pneus com cravos, permitindo que o veículo pare mais rapidamente do que o normal. Esses freios oferecem +2 de bônus nos testes de Dirigir em qualquer manobra aonde uma desaceleração rápida e brusca seja importante. Freios Aprimorados podem ser instalados em qualquer veículo terrestre.

Guincho

Um guincho permite que o veículo reboque outros veículos de tamanho igual ou inferior (similar a rebocar um trailer — consulte trailer adiante). Existem guinchos para qualquer pick-up ou veículo terrestre de grande porte.

Interior de Luxo

Estofamento de couro, cromo por todos os lados, maior espaço interno e outros itens similares em um veículo são uma maneira segura de impressionar alguém especial. Existe uma infinidade de opções de luxo para a maioria dos veículos.

Luzes e Sirenes

Qualquer veículo pode receber uma sirene barulhenta e luzes brilhantes. Essa opção também pode oferecer um poderoso refletor para iluminação.

Macas e Equipamentos Médicos

Esta opção diferencia ambulâncias de veículos normais. Cada maca substitui dois assentos em relação à capacidade de passageiros. Equipamentos médicos podem ser adicionados a qualquer van ou helicóptero utilitário.

Mobílias

Mobílias incluem mini-bar, mini-geladeira, kitchenette, banheiro químico, beliches, etc. Para a instalação de mobiliários maiores (kitchenette, beliche, etc.) é necessário remover um ou dois assentos, dependendo de suas dimensões. Mobílias podem ser instaladas em qualquer veículo de Tamanho 2 ou maior.

Motor a Jato

O veículo possui um motor a jato (seja substituindo as hélices de um avião ou funcionando como propulsão adicional para veículos terrestres). O motor aumenta drasticamente a velocidade do veículo, acrescentando 150 km/h, porém essa modificação é tão cara que conta como um Equipamento Pessoal maior. Além disso, para veículos terrestres, o motorista sofre -2 de penalidade em todos os testes de Dirigir enquanto o foguete estiver ativado.

Motor Grande

Um motor mais forte, como um grande V8 num carro de passageiros, ou um V12 num carro esportivo. O motor em geral diferencia um carro de passageiros comum de um modelo de luxo, ou um carro esportivo básico de um carro de corrida. Um motor grande adiciona 30 km/h na velocidade máxima de qualquer veículo.

Placa de Identificação Deslizante

Apenas pressionando um botão, a placa de identificação do veículo gira, revelando uma identidade alternativa. Essa modificação ilegal está disponível para qualquer automóvel ou veículo terrestre de grande porte.

Pneus Especiais ou À Prova de Furos

É possível criar pneus com uma série de habilidades especiais. Entre essas se incluem pneus sólidos à prova de furos que rodam mesmo vazios (o que reduz as penalidade pela perda de um pneu à metade) ou pneus especiais para a neve (que reduzem ou anulam qualquer penalidade que o Mestre possa impor por manobrar na neve ou gelo). Qualquer veículo terrestre pode ser equipado com esses pneus.

Pneus Lisos

Um veículo pode ser equipado com pneus lisos de corrida (sem sulcos) para obter melhor tração. Esses pneus oferecem +1 de bônus para qualquer teste de Dirigir em pista seca. Infelizmente, esse tipo de pneu tem pouca aderência em pistas molhadas, oferecendo –2 de penalidade adicional a quaisquer outras sofridas pelo veículo em relação ao clima. Existem pneus lisos para qualquer veículo terrestre.

Radioamador

Com o alcance de alguns quilômetros, o radioamador é o favorito dos caminhoneiros para a troca de informações sobre as condições das estradas, radares de velocidade e fofocas em geral. Diferente de um telefone celular pessoal, um RA transmite para todos na área, não sendo útil para conversas particulares, mas excelente para chamadas de emergência. Uma opção similar pode ser instalada em táxis. Um RA pode ser instalado em qualquer veículo.

Rádio Policial

Esse rádio permite que o motorista escute e se comunique através das freqüências policiais e de emergência. Porém, se os policiais encontrarem um dispositivo desses em um veículo, poderão considerar isso como uma atitude suspeita. Esse tipo de rádio está disponível para qualquer veículo.

Reconstrução do Motor

Uma reconstrução é uma reforma profunda no motor, e não apenas um aumento de tamanho. Em um carro isto pode significar a remoção e completa limpeza do sistema existente (incluindo um "banho quente", no qual o bloco do motor recebe um banho químico para remover resíduos acumulados), para então adicionar várias modificações. Na linguagem das ruas, o processo é chamado de "envenenamento". Outras personalizações comuns em motores são pistões forjados em domo, injeção de combustível regulável, hastes e mancais reforçados, eixo de comando ajustável ou de válvulas, exaustor tubular, tubo de admissão ajustável, válvulas grandes e regulador de pressão perfurado. Essa opção adiciona 30 km/h à velocidade máxima de qualquer veículo.

Redução

Partes desses veículos são cuidadosamente retiradas a fim de melhorar a relação peso/potência do motor. Num automóvel, isso pode significar a retirada dos vidros das janelas laterais (trocando-os por redes), eliminar faróis, portas (obrigando o motorista a entrar pela janela), modificar os assentos e retirar itens que normalmente são necessários para dirigir mas desnecessários ou pouco seguros em uma corrida de alta velocidade. Reduzir um veículo aumenta sua velocidade máxima em 30 km/h caso ele ainda possa transitar legalmente pelas ruas, ou 45 km/h caso sejam removidos itens suficientes para que o veículo não mais obedeça aos padrões mínimos de segurança. Todos os veículos, com exceção do ultraleve, podem ser reduzidos.

Side-Car

Side-cars são conectados na lateral das motocicletas, permitindo que mais uma pessoa possa utilizá-la. Essa opção reduz a velocidade máxima em 16 km/h. O *side-car* de uma motocicleta precisa de três turnos para ser encaixado ou desencaixado.

Sistema de Posicionamento Global (GPS)

Essa opção usa um sistema de satélites para oferecer coordenadas precisas de navegação, evitando que o motorista se perca. Naturalmente, ainda é possível sair do caminho por mero erro humano. Um GPS pode ser instalado em qualquer veículo.

Super-Carregador

Um super-carregador serve para aumentar a potência do motor. Esse dispositivo usa um sistema de correias e polias ligado ao eixo de manivela do motor. Ele funciona forçando a entrada de ar e combustível adicionais nas câmaras de combustão. Um super-carregador adiciona 30 km/h à velocidade máxima do veículo e confere +2 de bônus na Iniciativa. Super-carregadores contam como dois itens de Equipamento Pessoal menores, e estão disponíveis para qualquer veículo, exceto helicópteros e ultraleves.

Suporte de Porta

Essa opção adiciona uma haste e uma forquilha para a instalação de uma metralhadora leve ou pesada, que pode ser disparada através da porta aberta de um helicóptero ou van.

Suporte para Arma—Leve

Um suporte para armas é uma forquilha ou pino usado para se encaixar uma metralhadora leve ou pesada no teto do veículo, no convés ou sob as asas.

Suporte para Arma—Pesado

Esse suporte é usado para se encaixar armas pesadas, como foguetes.

Suspensão Off-Road

Uma suspensão elevada e pneus especiais permitem que o veículo ande fora da estrada a dois terços da velocidade máxima. O peso adicional da suspensão também diminui a velocidade máxima em 8 km/h na estrada. Para aeroplanos, essa opção corresponde ao Trem de Pouso para Campos Irregulares, que permite que o avião aterrisse sem uma pista apropriada. Suspensões Off Road podem ser instaladas em qualquer veículo terrestre e aeronave leve.

Tanque de Óxido Nitroso

Essa opção adiciona um tanque de óxido nitroso e um sistema de injeção controlado por um botão. O óxido nitroso ("gás hilariante"), ao ser injetado no motor, libera mais oxigênio e aumenta a pressão do cilindro e a temperatura do motor. Essa ação permite que mais combustível seja queimado de forma controlada, resultando numa rápida aceleração por alguns segundos. Uma única injeção adiciona 48 km/h à velocidade e +2 à Iniciativa na própria rodada em que for usada. Um tanque pode ser usado até cinco vezes antes de esgotar sua carga de óxido nitroso. Esse ampliador de performance está disponível para qualquer veículo, menos helicópteros.

Teto Solar

Um teto solar é uma abertura na capota do veículo que pode ser adicionada a qualquer automóvel ou van. Personagens que se exponham através do teto solar podem ser atacados, mas receberão o benefício da cobertura parcial (–4 de penalidade na jogada do atacante). Os tetos solares estão disponíveis para qualquer automóvel ou veículo terrestre de grande porte.

Trailer

Um trailer permite que o veículo transporte carga extra. Um trailer típico é projetado para ser puxado por um carro ou van, e pode carregar até meia tonelada (para um trailer do tamanho de um carro) ou de 1 a 2 toneladas (para modelos maiores). A velocidade máxima do veículo será reduzida em 40 km/h, e ele sofrerá –4 de penalidade na Iniciativa enquanto estiver puxando o trailer. Os trailers podem ser adicionados a qualquer automóvel ou veículo de grande porte.

Transmissão Manual

Existem dois tipos de transmissão, a manual e a automática. Assume-se que a transmissão automática é padrão para automóveis (mas não para os outros veículos), o que significa que o motor troca as marchas sozinho. Em uma transmissão manual, é o motorista quem deve trocar as marchas, geralmente usando o câmbio e o pedal da embreagem. No caso de automóveis, a transmissão manual impõe –1 de penalidade para qualquer motorista que tente fazer outra coisa enquanto estiver dirigindo, como por exemplo disparar uma arma. Se, no entanto, um veículo com transmissão automática e outro com transmissão manual competirem em uma corrida, o Mestre deve dar a qualquer motorista com a Perícia Dirigir e com um carro equipado com Transmissão Manual +1 de bônus adicional para refletir o melhor controle de velocidade num veículo desse tipo. Essa é uma opção mundana para automóveis.

ARMADURA PESSOAL E DISPOSITIVOS DE PROTEÇÃO

A maioria das armaduras cobre apenas o corpo, deixando o rosto e com freqüência outras extremidades desprotegidas. Um agressor pode mirar num ponto desprotegido em troca de uma penalidade em sua jogada de ataque (consulte Tiro de Precisão para Armadura Parcial, página 117). Os valores para armaduras indicados nessa sessão representam peças com construção e materiais de qualidade média. Trabalhos de baixa qualidade, técnicas grosseiras de construção e materiais fracos podem diminuir os valores indicados para a armadura em –1 a –4. Trabalho excepcional, técnicas avançadas de construção e materiais resistentes podem aumentar os valores das armaduras de +1 a +4.

ARMADURAS ARCAICAS

ARMADURA COMPLETA DE METAL

Uma armadura de batalha que cobre da cabeça aos pés, similar àquelas usadas em batalha pelos cavaleiros medievais. Absorve 6 a 8 pontos de dano. Devido ao peso da armadura, o personagem sofre –6 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. Trata-se de um Equipamento Pessoal Maior.

ARMADURA PARCIAL DE METAL

Um camisão de cota de malha ou corselete de couro, um elmo aberto e protetores para os braços e as pernas. Resiste a 5 pontos de dano. Devido ao peso da armadura, o personagem sofre –4 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. Trata-se de um Equipamento Pessoal Menor.

CAMISÃO DE COTA DE MALHA

Uma camisa leve feita de finos aros de metal, que pode ser oculta sob uma jaqueta e resiste a 4 pontos de dano. Devido ao peso da armadura, o personagem sofre –2 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. Trata-se de um Equipamento Pessoal Menor.

TABELA 11—4: ARMADURAS E DISPOSITIVOS DE PROTEÇÃO

TIPO DE ARMADURA	VALOR	PENALIDADE
ARMADURAS ARCAICAS		
Camisão de Cota de Malha	4	–2 nos testes de Perícias físicas
Armadura Parcial de Metal	5	–4 nos testes de Perícias físicas
Armadura Completa de Metal	6 a 8	–6 nos testes de Perícias físicas
ARMADURAS MODERNAS		
Jaqueta de Couro	1	Nenhuma
Armadura Flexível	4	–3 nos testes de Perícias físicas
Armadura Tática	6	–5 nos testes de Perícias físicas
ESCUDOS		
Broquel	4	Nenhuma
Escudo Comum	6	O uso exige uma mão livre
Escudo Pesado	8	O uso exige uma mão livre, –4 nos testes de Perícias físicas
Escudo Tático	10	O uso exige uma mão livre, –2 nos testes de Perícias físicas

ARMADURAS MODERNAS

ARMADURA FLEXÍVEL

Essa armadura, conhecida como "Jaqueta de Artilharia" ou "Colete à Prova de Balas", é composta de uma fibra balística leve. A armadura funciona capturando a bala entre as fibras e distribuindo rapidamente a energia do impacto, transformando uma penetração potencialmente letal em uma mera contusão. A armadura geralmente é feita de fibras plásticas poliaramidas (Kevlar ou Twaron) ou polietileno de cadeia longa (Spectra). Um colete típico subtrai 4 pontos do dano causado a um personagem, podendo ser usado por baixo de uma jaqueta ou casaco. No entanto, o colete é pesado, impondo ao usuário –2 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. Detectar a armadura exige um teste de Observar; ela será óbvia para qualquer um que realizar uma revista física. Trata-se de um Equipamento Pessoal Menor.

ARMADURA TÁTICA

Essa armadura é composta por um uniforme fortemente reforçado (com capacete) como o modelo usado pelas equipes da SWAT e tropas de choque. Consiste de uma jaqueta rígida à prova de balas, em geral de material composto como o Spectra Shield (fibras Spectra unidas por resina Kraton especial), ocasionalmente com placas de cerâmica ou metálicas. A armadura resiste a quase todos os tiros de pistola e a alguns disparos de fuzis menos poderosos. Uma armadura tática não pode ser ocultada — qualquer um que enxergue o personagem verá que ele está vestindo uma armadura. A armadura tática é desconfortável demais para ser usada em tempo integral, e os personagens não conseguirão descansar e relaxar enquanto a estiverem usando. Alguém que permaneça de armadura por algumas horas num dia quente poderá precisar de alguns testes de resistência de Fortitude (contra a CD apropriada) para evitar desmaiar por insolação. A armadura tática subtrai 8 pontos do dano causado a seu usuário. São necessários pelo menos três turnos para vesti-la ou retirá-la, e seu peso é suficiente para impor –4 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. Trata-se de um Equipamento Pessoal Maior.

JAQUETA DE COURO OU ROUPA DE MOTOQUEIRO

Esse item mundano resiste a 1 ponto de dano de ataques corpo a corpo ou dano por concussão.

ESCUDOS

Os escudos podem absorver uma quantidade significativa de dano se forem colocados entre o ataque e o alvo em uma defesa de Bloqueio bem sucedida (página 121). Se o dano exceder o valor da Armadura, o restante é infligido ao alvo. Esse dano pode refletir diversos eventos: a penetração da arma através do escudo; um ferimento no braço do personagem devido a um forte impacto; o escudo chocando-

se contra a cabeça ou corpo do alvo; um estilhaço do escudo voando em direção ao alvo; a exaustão física do alvo depois de sucessivos impactos em seu escudo, etc. A razão pelo qual o personagem recebe o restante do dano é melhor determinada pela situação do combate.

Broquel

Esse pequeno escudo pode ser amarrado ao braço do personagem e usado para bloquear ataques. Por estar atado ao braço, não exige uma mão livre para ser usado. O broquel absorve 4 pontos de dano. Trata-se de um Equipamento Pessoal menor.

Escudo Comum

Esse escudo possui aproximadamente 1 metro de diâmetro e oferece uma proteção excelente para o personagem. No entanto, devido a seu tamanho, o portador deve possuir uma mão livre com a qual segurar o equipamento. O escudo comum absorve 6 pontos de dano. Trata-se de um Equipamento Pessoal menor.

Escudo Pesado

Esse escudo possui aproximadamente 1 a 2 metros de altura e pode agir virtualmente como uma parede, protegendo o personagem contra dano. Não apenas exige uma mão livre para ser usado, mas seu tamanho grande faz com que seja difícil para o personagem realizar quaisquer testes de Perícias físicas, sofrendo –4 de penalidade. O escudo absorve 8 pontos de dano e é considerado um Equipamento Pessoal Menor.

Escudo Tático

Essa é a versão moderna do Escudo Pesado, construída com materiais leves. Devido à sua avançada técnica de manufatura, não só oferece uma grande proteção, mas também é mais fácil de ser empunhado, impondo apenas –2 de penalidade em quaisquer testes de Perícias físicas. O escudo absorve 10 pontos de dano e é considerado um Equipamento Pessoal Maior.

Dispositivos Especiais de Proteção

Máscara de Gás

Uma máscara de gás protege contra gás lacrimogêneo e ataques similares, mas impõe –4 de penalidade em todos os testes de ações que exijam visão periférica. É necessário um turno para se colocar ou remover a máscara. Trata-se de um Equipamento Pessoal Menor.

Óculos e Protetores de Ouvido

Esse equipamento oferece +6 de bônus para resistir aos efeitos de uma Granada Atordoante, mas impede que o personagem escute uma conversa normal. É necessário um turno para ser colocado ou removido. Trata-se de um Equipamento Pessoal Menor.

Quebrando Objetos

Batalhas entre inimigos poderosos com freqüência podem resultar numa grande quantidade de prejuízos colaterais. Qual é a eficiência de uma tampa de bueiro como escudo? Quanto de dano um poste telefônico é capaz de causar antes de se quebrar?

Os objetos são divididos em duas categorias principais: Estático e Operacional. Objetos estáticos são aqueles desprovidos de partes funcionais, como a maioria das armas brancas, mobílias, edifícios, etc. Objetos operacionais são aqueles que possuem partes móveis funcionando juntas de alguma forma para cumprir alguma tarefa. Exemplos incluem armas de fogo, veículos, computadores e outros objetos similares.

Objetos Estáticos

Objetos estáticos possuem um Nível de Armadura, que representa a quantidade de dano que aquele objeto é capaz de absorver. Se o objeto receber mais dano do que esse valor, sofrerá o dano correspondente ao seu Nível de Armadura e permitirá que o valor restante passe (possivelmente atingindo os personagens que estiverem atrás dele). Apesar do objeto estar danificado, ainda manterá sua estrutura, precisando de reparos mais tarde. Se o objeto sofrer dano repetidamente, em torno de 5 a 10 vezes num curto período de tempo (à escolha do Mestre), terá sofrido dano suficiente para se quebrar. Se o objeto sofrer um dano cinco vezes superior ao seu Nível de Armadura em um único ataque, será completamente destruído. Ele não poderá ser consertado, e deverá ser reconstruído ou substituído.

Tabela 11–5: Níveis de Armadura para Objetos Estáticos

Objeto	Nível de Armadura
Armas Brancas	Equivalente ao dano máximo da arma; consulte a Tabela 11-2: Armas
Árvore Gigante	20
Árvore Grande	15
Árvore Média	10
Árvore Pequena	5
Banco/Mesa de Madeira	2
Banco/Mesa de Metal	4
Barreira de Cimento	15
Cabo de Aço	4
Caçamba de Metal	9
Escada de Metal	4
Mobília de Madeira	3
Construções	Consulte a Tabela 11-6: Níveis de Armaduras de Construções
Objetos Planetários	Consulte a Tabela 11-7: Níveis de Armaduras de Planetóides
Placa de PARE	3
Porta Blindada	25
Porta de Madeira	4
Poste Telefônico de Madeira	8
Poste Telefônico de Metal	10
Tampa de Bueiro	12
Viga de Aço	15

Objetos Operacionais

Objetos operacionais possuem tanto um Nível de Armadura quanto Pontos de Vida. Se o objeto sofrer mais pontos de dano do que seu Nível de Armadura, o dano restante será deduzido de seus pontos de vida. Se em algum momento seus PV forem reduzidos a 0, ele deixa de funcionar: um carro não andará mais, uma arma não disparará, etc. O objeto não foi destruído, simplesmente não está mais funcionando. Poderá ser consertado mais tarde, voltando ao normal. Além disso, assim como ocorre com os objetos estáticos, se o item sofrer um dano igual a cinco vezes seu Nível de Armadura em um único ataque, independente de quantos Pontos de Vida lhe restem, será completamente destruído, não podendo ser consertado e devendo ser completamente reconstruído ou substituído.

Penetrante (Armadura) versus Objetos

Quando um personagem usa um Ataque Especial com a Vantagem Penetrante (Armadura) (consulte a página 48), é mais provável que o ataque destrua o objeto. Cada escolha de Penetrante (Armadura) reduz o multiplicador necessário para destruir o objeto em 1. Por exemplo, se um personagem atacar uma viga de aço, precisará causar 75 pontos de dano (Nível de Armadura 15 vezes 5) para destruí-lo. Se o personagem tiver garras especiais com a Vantagem Penetrante (Armadura) escolhida três vezes, precisará causar apenas 30 pontos de dano (Nível de Armadura vezes [5 menos 3 devido aos três níveis de Penetrante: Armadura = 2] = 30) para destruir a viga.

Níveis de Armadura dos Objetos

O Nível de Armadura de um objeto indica quanto dano esse objeto consegue absorver, dependendo do material do qual é feito, seu tamanho e de quão bem ele foi construído. Um poste de alumínio oco será bem mais fraco que um poste de alumínio maciço do mesmo tamanho. A Tabela 11–5: Níveis de Armaduras para Objetos Estáticos oferece indicações dos valores de Nível de Armadura para alguns objetos estáticos comuns. Encorajamos os Mestres a utilizar essa tabela como orientação para determinar o Nível de Armadura de outros objetos encontrados em seus jogos, ajustando os valores de acordo com o material do qual o objeto é feito, a espessura do material e a qualidade de sua construção, além de outros fatores

similares. O Nível de Armadura e os Pontos de Vida de objetos operacionais comuns estão listados nas Tabelas 11–2: Armas e na Tabela 11–3 Veículos. Na maioria dos casos, os Pontos de Vida de um objeto operacional equivalem a 10 + o quíntuplo de seu Nível de Armadura.

DANO PARA ARMAS

Quando um personagem emprega uma arma branca contra um inimigo em armadura, existe uma chance da força do ataque quebrar o objeto. O dano de um ataque deve ser infligido ao alvo, ou (se o alvo estiver protegido por uma armadura) voltado contra a própria arma. Se a Armadura do alvo for capaz de absorver cinco vezes o Nível de Armadura da arma em um único ataque, a arma se quebra, partindo-se devido à tensão. Quando um personagem obtém um sucesso decisivo (consulte a página 123), sua arma não se quebrará, independente do dano absorvido.

QUEBRANDO ITENS DE PODER

Itens de Poder são tratados como se possuíssem uma Armadura adicional 5 a cada Graduação em Item de Poder para determinar se eles se quebram ou não. Por exemplo, um personagem com uma espada longa com 4 Graduações em Item de Poder ataca um dragão. O personagem consegue um golpe fantástico, causando 42 pontos de dano. O dragão possui Armadura 45. Em circunstâncias normais, uma espada longa típica, que causaria dano máximo de 8 pontos, se quebraria se absorvesse 40 pontos de dano (5 vezes seu Nível de Armadura, com seu valor máximo 8). No entanto, uma vez que a espada do personagem é um Item de Poder, ela somente se quebraria se absorvesse 140 pontos de dano em um único ataque (Nível de Armadura 8 + 5 de dano por Graduação de Item de Poder = 28; 28 × 5 = 140).

DESTRUINDO EDIFÍCIOS

Os personagens geralmente obtêm sucesso automático quando atacam uma construção em um ataque corpo a corpo ou à distância. A maioria das construções, sejam feitas em pedra, tijolos, madeira ou aço, possui 5 pontos de Armadura para cada Graduação de Tamanho. Se uma construção sofre mais dano que seu Nível de Armadura, apresenta dano estrutural: surgirão buracos nas paredes e/ou nos pisos, os sistemas de energia começarão a falhar, etc. Se em algum momento a construção sofrer cinco vezes seu valor no Nível de Armadura em um único ataque, parte ou toda ela desmoronará. Por exemplo, um edifício de escritórios de tamanho médio desmoronará parcialmente se receber um dano de 125 pontos em um único ataque. Os personagens que estiverem no interior da construção ou adjacente a ela receberão uma quantidade de dano equivalente a metade da quantidade original de Pontos de Vida da construção, a menos que possam escapar (possivelmente através de um Atributo de locomoção ou um sucesso num teste de resistência de Reflexos, à escolha do Mestre). Assim como ocorre com os objetos Estáticos normais, danos constantes podem destruir a construção (consulte a página 109).

Armas que não possuam a Vantagem Efeito em Área ou Difuso são muito menos efetivas contra grandes estruturas, como edifícios: qualquer dano que penetrar a Armadura da construção será dividido, representando que o ataque danificou apenas uma pequena área da estrutura.

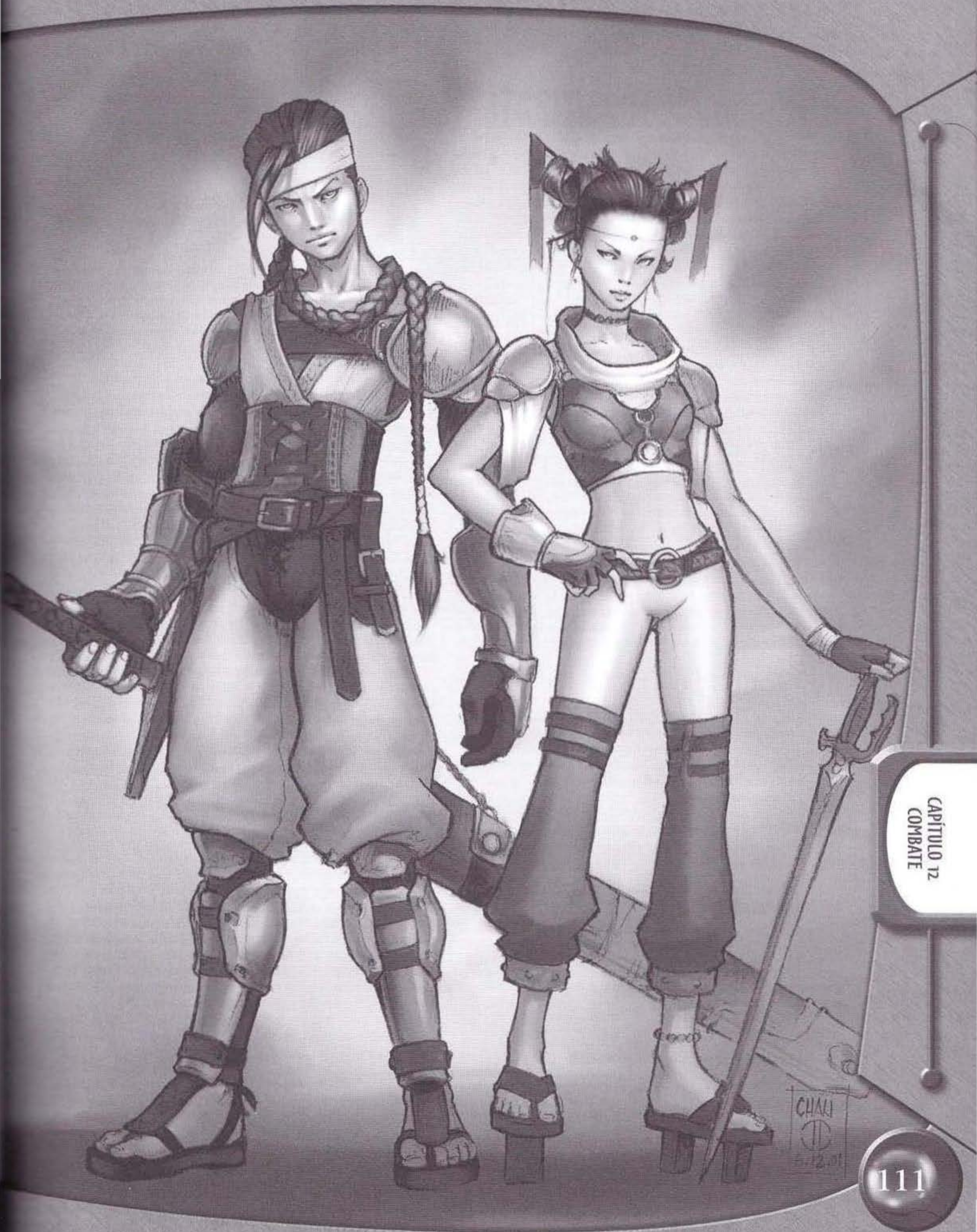
EXPLODINDO MUNDOS

Objetos realmente grandes e densos, como um asteróide, uma lua ou um planeta, possuem um valor excepcionalmente alto em seus Níveis de Armadura (15 pontos para cada Graduação de Tamanho), representando a colossal espessura das rochas ou do gás que cercam seu núcleo. Para causar um dano significativo ao planeta em si (ao invés de apenas explodir cidades, vegetação ou outras coisas da superfície), esse valor de Armadura também deve ser penetrado. Pode-se empregar apenas armas com a Vantagem Efeito em Área escolhida diversas vezes: todos os outros tipos de ataque simplesmente não afetam uma parte do objeto grande o suficiente para ter relevância. A Tabela 11–7: Níveis de Armadura para Planetóides mostra os valores de armaduras para diversos tipos de planetóides. Se um ataque causar mais dano do que esse valor, o objeto terá sofrido dano suficiente para explodir sua atmosfera, causando terremotos em massa e (se houver oceanos) tsunamis e outros desastres similares. Se um ataque causar cinco vezes esse valor num único golpe, realmente destruirá o mundo, fazendo-o explodir em pequenos pedaços ou num cinturão de asteróides. Assim como ocorre com objetos estáticos normais, danos sucessivos podem eventualmente destruir um planetóide.

Tabela 11–6: Níveis de Armadura para Construções

Tipo de Construção	Graduação de Tamanho	Nível de Armadura
Cabine Telefônica	1	5
Galpão de Madeira	2	10
Casa de três quartos	3	15
Prédio de Escritórios Pequeno (6 andares)	4	20
Prédio de Escritórios Médio (12 andares)	5	25
Prédio de Escritórios Grande (24 andares)	6	30
Arranha-Céu (50 andares)	7	35

Tabela 11–7: Níveis de Armadura para Planetóides

Tamanho do Objeto	Graduação de Tamanho	Nível de Armadura
Meteoro (100 m de diâmetro)	6	90
Asteróide Pequeno (1,5 km de diâmetro)	9	135
Asteróide Médio (15 km de diâmetro)	13	195
Asteróide Grande (150 km de raio)	16	240
A Lua ou Mercúrio	21	315
Marte	23	345
A Terra ou Vênus	24	360

INTRODUÇÃO AO COMBATE

Num RPG, a maioria das ações dos personagens e dos PdMs não precisa de regras específicas. Basta que o jogador diga que seu personagem anda através de um quarto, apanha um objeto, dirige um veículo, conversa com alguém e assim por diante, e se o Mestre concordar que isso é possível, a ação simplesmente acontece. A interação pessoal entre os jogadores e os PdMs normalmente consiste em conversa entre jogadores e Mestre, cada um falando como se fosse seu personagem, narrando o que cada um está fazendo. No caso do Mestre, ele também descreverá o que o personagem está vendo, ouvindo, cheirando, tocando ou degustando.

Ao longo do jogo, podem surgir certas circunstâncias quando uma regra específica será necessária para se determinar o resultado de uma ação. Isso geralmente ocorre quando o resultado da ação ou do evento é incerto e sua resolução é importante para a história. Se o personagem precisar consertar a bomba de um reator quebrado para evitar um acidente nuclear, será capaz de fazer isso a tempo? Se o carro do personagem estiver desgovernado em direção a um precipício, ele conseguirá pular para fora antes da queda? E caso não consiga, o quão ferido ele sairá desse acidente? Se duas pessoas lutarem, quem ganhará?

Os Valores de Habilidade, os Atributos, as Perícias e os Valores Calculados do personagem ajudam a resolver essas situações dramáticas. Em muitos casos, os testes com dados podem acrescentar mais perigo e drama à ação. As jogadas de dados representam os elementos que estão além do controle direto do personagem, ou a incerteza resultante da interação de dois personagens opostos.

Em algumas situações, o Mestre pode simplesmente decretar o resultado sem um lance de dados (consulte Devo Fazer Meus Jogadores Lançarem os Dados? na página 113). O Mestre tem essa opção sempre que achar que um determinado resultado é certo ou dramaticamente necessário para o jogo.

Uma situação descrita com grande detalhe pelas regras é o combate. As regras para combate são minuciosas, dando aos jogadores uma sensação maior de estar no controle de cada passo de seus personagens. Se eles perderem, saberão que o Mestre não matou ou feriu seus personagens de forma arbitrária. O Mestre também pode adotar um procedimento similar com qualquer outra ação que afete o destino do personagem: trate as ações rotineiras rapidamente, aprofundando-se em detalhes sempre que uma ação influencie o personagem de forma física ou emocional.

A PASSAGEM DO TEMPO

A passagem do tempo num jogo de RPG é fluída, assim como num filme de anime ou numa série de TV. Em algumas situações, como um diálogo entre dois personagens, o tempo de jogo normalmente se iguala ao tempo no mundo real. Com mais freqüência, a velocidade da passagem do tempo dependerá das atividades dos personagens à medida que são definidas pelos jogadores e oficializadas pelo Mestre, que pode dizer algo como: "Vocês levam duas horas para chegar até o castelo" ou "Demora vinte minutos para consertar esses computadores". O Mestre deve acelerar o tempo até que algo interessante aconteça: "Duas semanas se passam enquanto vocês prosseguem com seus afazeres e ingressam no treinamento de rotina. Mas um dia, a Imperatriz os convoca para uma missão especial..." Enfim, em situações muito dramáticas, como o combate, o Mestre deve manter controle preciso do tempo, usando "rodadas de combate" individuais. O Mestre também é capaz de recuar no tempo a fim de empregar cenas em *flashbacks*. Um *flashback* também é útil para estabelecer o pano de fundo de uma história sem ter de recontar a informação através de uma leitura monótona, permitindo que os jogadores interajam com a cena.

BESM D20 VERSUS D20 NORMAL

Durante a criação de um jogo de anime, foram necessárias algumas mudanças de regras em relação ao Sistema d20 tradicional, de forma a retratar adequadamente o gênero. Jogadores familiarizados com o Sistema d20 perceberão certas alterações (algumas devidamente justificadas). Recomenda-se que, ao mestrar um jogo de BESM d20, o Mestre utilize a mecânica modificada especificamente para jogos de anime ao invés da mecânica tradicional do d20. Essas regras foram criadas com o objetivo de alcançar uma sensação cinematográfica característica dos animes. Mas no final você é o juiz, e deve determinar quais mecânicas adotar e quais não, devendo sempre escolher aquelas com as quais se sinta mais confortável.

Uma vez que existe um grande volume de material publicado por inúmeras companhias para o sistema d20, jogadores e Mestres poderão preferir tanto o sistema tradicional de regras publicado pela *Wizards of the Coast* ou material publicado por terceiros. Sinta-se livre para usar a mecânica que melhor se encaixe em seu estilo de jogo. Contanto que você e seus amigos jogadores estejam se divertindo, não existe uma forma errada de utilizar o Sistema d20.

IMPORTANTE!

Não hesite em ir além das regras caso você seja o Mestre do jogo. Se não gostar de uma regra apresentada em BESM d20, lhe encorajamos a modificá-la para se adequar às suas necessidades e às de seus jogadores. Não permita que a sua própria visão de um jogo de RPG de anime seja substituída por nada que esteja escrito nesse livro. Essas páginas estão repletas de orientações e sugestões, mas certamente não refletem "O Verdadeiro Caminho" para um bom jogo de RPG. Use o que lhe agradar, descarte o que você não gosta, e preencha as lacunas com suas próprias idéias.

CENA, RODADA, INICIATIVA

Existem três medidas de tempo usuais num jogo de BESM d20: a cena, a rodada e a Iniciativa. Uma cena é qualquer situação na qual os eventos permaneçam encadeados momento a momento. Pense em termos de anime: uma cena continua até que a câmera corte para um cenário totalmente novo, em geral com personagens diferentes. Se, por exemplo, um personagem estiver escutando as súplicas de um fazendeiro perturbado, essa conversa constitui uma cena. Assim que o Mestre mudar a narrativa para o personagem entrando numa região escura e desabitada da floresta, a cena com o fazendeiro se encerra e uma nova cena se inicia na floresta. Se um bandido interromper a conversa, atacando o fazendeiro, decidido a fazê-lo se calar antes que possa revelar alguma informação importante, a cena não se encerrará quando o personagem sair perseguindo os bandidos pela floresta. Como os eventos continuam encadeados entre si momento a momento, ainda se trata de uma parte da mesma cena, mesmo que o cenário tenha mudado.

Uma rodada é uma medida de tempo de aproximadamente 6 segundos de duração, enquanto a Iniciativa é um momento específico de tempo. Quando ocorre um combate, os personagens determinam a Iniciativa (consulte a página 115), sendo que cada um agirá no instante especificado. A rodada é dividida em um número de Iniciativas igual à maior Iniciativa obtida para aquela rodada. Por exemplo, num combate entre três personagens que obtêm 11, 19 e 24 em suas jogadas, a rodada terá 24 iniciativas. Ela ainda permanece com 6 segundos de duração, mas para a resolução das ações que fazem parte do conflito, existem 24 momentos individuais potenciais — 24 instantes nos quais um personagem pode decidir agir.

DECLARANDO UMA AÇÃO

Cada personagem é capaz de executar ou tentar uma quantidade quase infinita de ações. Essas ações podem ser atividades mundanas (falar, respirar, pensar), atividades que necessitem de certa habilidade (construir uma armadura energética, 'hackear' um computador, mover-se silenciosamente, escalar a lateral de um prédio) ou atividades de combate (lutar, esquivar, atirar). Mais adiante, na seção sobre combate (página 115) descreveremos a ação de combate em detalhes, por isso não a discutiremos aqui. Além disso, os jogadores podem presumir que seus personagens realizam atividades que exigem uma certa habilidade de forma rotineira e obtêm sucesso na maioria das vezes (a menos que o Mestre diga o contrário). Por exemplo, o Mestre pode inferir que um personagem com a Perícia Combater com Armas de Fogo rotineiramente mantém suas armas limpas, armazenadas em segurança e com a manutenção adequada.

Cada Mestre tem um método preferido para que os jogadores descrevam as ações de seus personagens. Normalmente isso envolve o Mestre passando de jogador em jogador perguntando "o que seu personagem está fazendo?". Os Mestres experientes tentam dar a cada jogador a mesma quantidade de tempo durante o jogo, de forma que todo mundo desempenhe um papel importante na história (trocando de personagem se necessário). Por outro lado, os jogadores são responsáveis por relatar ao Mestre as ações que seus personagens tencionam realizar. Em troca, o Mestre descreverá os resultados dessas ações ou exigirá um teste de Habilidade ou de Perícia para determinar o resultado.

Considere as três descrições de ação a seguir:

Ação 1: "Naruto, meu personagem, está saindo à procura do artefato."

Ação 2: "Naruto, meu personagem está à procura do artefato nos andares inferiores do castelo."

Ação 3: "Naruto, meu personagem, está fazendo uma busca rápida pelo artefato nos andares inferiores do castelo. Ele vai arrombar portas se for preciso, sem se preocupar com quem ou o que esteja do outro lado, para encontrar o que procura o mais rápido possível."

As três ações envolvem Naruto procurando pelo artefato, mas o nível de detalhamento é bem diferente. Você não deve se preocupar com os detalhes se eles forem irrelevantes para as ações de seu personagem (como por exemplo a forma como Naruto irá abrir as portas na ação 3), porém algumas vezes um pouco de detalhamento altera em muito a forma como o Mestre interpretará determinado evento.

ATRIBUTOS E AÇÕES

Em algumas situações, é importante saber quantos Atributos um personagem consegue ativar ao mesmo tempo e com que rapidez. Considera-se que os Atributos Naturais, como Armadura ou Super-Força, estão sempre ativos, a menos que o personagem possua o Defeito Restrição (consulte o Capítulo 9), que faz com que o Atributo nem sempre permaneça ativo. Poderes que precisem ser ativados, mas que não exijam necessariamente um lance de dados, como Campo de Força, podem ser ativados à taxa de um para cada Iniciativa, começando no turno do personagem. Essas ativações não requerem que o personagem utilize uma ação. Atributos que precisem ser ativados e que necessitem de uma jogada de dados exigem uma certa atenção, fazendo com que o personagem precise de uma ou mais ações para ativá-los. Um personagem pode ter qualquer quantidade de Atributos ativos ao mesmo tempo, apesar do Mestre poder impor algumas penalidades caso o personagem esteja se concentrando em muitas coisas simultaneamente. Geralmente é óbvio quais são os Atributos que se encaixam nessa categoria, mas a classificação final fica a cargo do Mestre.

Usando Atributos com Graduação Reduzida

A menos que um personagem possua o Defeito Força Máxima (consulte o Capítulo 9) em um Atributo, poderá voluntariamente usar o atributo com uma Graduação reduzida. Por exemplo, um Ninja com 6 Graduações em Teletransporte (distância máxima segura de 1.500 km) pode escolher se teletransportar para qualquer distância inferior a 1.500 km.

Uso de Atributos Fracionados

O Mestre também pode permitir que o personagem use uma fração do efeito de seu Atributo. Por exemplo, um personagem com 4 Graduações em Insubstancialidade pode desejar tornar incorpórea apenas uma parte do seu corpo, como uma mão ou a cabeça. O Mestre pode decidir que usar uma fração do Atributo é mais fácil (ou mais difícil) do que o Atributo completo, atribuindo os modificadores apropriados.

DADOS E JOGADAS

BESM d20 usa um dado de 20 lados (1d20) para muitos dos aspectos da mecânica do jogo. O sistema fundamental é a comparação entre o lançamento de um d20 mais os modificadores apropriados e um número chamado Classe de Dificuldade (CD). Se o resultado do dado somado aos modificadores for igual ou ultrapassar a Classe de Dificuldade, a tentativa terá sido um sucesso.

Existem três tipos principais de jogadas ou testes que o Mestre ou os jogadores podem empregar durante o jogo: testes de Habilidade, testes de Perícia, e uma das duas jogadas de Combate possíveis (a jogada de ataque e a jogada defensiva). Quando um jogador anuncia as ações que seu personagem pretende realizar, o Mestre deve decidir se é necessário um teste. Nesse caso, o Mestre também deve decidir qual deles é o mais apropriado.

Na maioria dos casos, o jogador lança os dados para determinar o sucesso de uma ação que seu personagem esteja realizando, enquanto o Mestre lança os dados para determinar os resultados das ações de seus PdMs quando elas afetam os personagens diretamente. Em situações onde apenas PdMs estejam envolvidos, o Mestre deve simplesmente decidir o que acontece ao invés de lançar os dados.

Em algumas circunstâncias, o Mestre pode lançar um dado para determinar os resultados da ação de um personagem ao invés de permitir que o jogador o faça, mantendo o resultado do dado (e a razão pelo qual o teste foi feito) em segredo. Isso geralmente ocorre quando um teste realizado pelo jogador revelaria um evento que deve permanecer desconhecido pelo personagem. Se, por exemplo, houver algo escondido que o personagem possa notar ou não, o Mestre pode lançar os dados em segredo para ver se o personagem avista o objeto. Se o Mestre permitir que o jogador faça esse teste, o jogador saberá que havia uma pista, mesmo que o personagem não a tenha notado.

Devo Fazer Meus Jogadores Lançarem os Dados?

É importante que o Mestre perceba que nem todas as ações necessitam de um teste. É óbvio que atividades mundanas para os personagens, como martelar um prego, cavalgar um cavalo estrada abaixo ou almoçar nunca precisarão de um lance de dados, a menos que existam circunstâncias excepcionais envolvidas. Em outras situações, a necessidade de se lançar os dados pode parecer menos óbvia. Quando é virtualmente garantido que o personagem obterá sucesso ao realizar uma tarefa, o Mestre deve ponderar se o teste é realmente necessário. Apesar da possibilidade do personagem fracassar, fazer o jogador lançar os dados deixará o jogo mais lento. Assim, os Mestres devem reconhecer quando é quase certo que um personagem obterá sucesso numa tarefa, e não exigir um teste para essas situações, permitindo que o jogo continue sem interrupção.

Da mesma forma, em situações nas quais o personagem só obteria sucesso se o jogador obtivesse 20 nos dados, seria possível imaginar que o Mestre também deve ignorar o teste e, em vez disso, afirmar que a ação fracassa. No entanto, esse não é o caso. Os personagens sempre devem receber uma chance, por mais exígua, mesmo em atividades fadadas ao fracasso (com as exceções das tarefas que o Mestre considere impossíveis). Embora o lance de dados possa deixar o jogo mais lento, essa mínima chance de sucesso permite que os personagens consigam realizar feitos heróicos que serão lembrados por anos. Os Mestres só devem permitir que os personagens dos jogadores façam esse tipo de teste, mesmo face ao fracasso quase inevitável; como os PdMs não são as estrelas do jogo, não devem ter a mesma chance de realizar proezas sobre-humanas.

Segue-se uma lista de sugestões de quando usar ou não os dados. Se um teste for desnecessário, o personagem deve obter um sucesso automático na ação.

Lance os dados quando...

- A imprevisibilidade dos dados adicionar emoção ao jogo;
- A ação for estranha ao personagem;
- A ação mostrou-se uma fraqueza do personagem no passado;
- O personagem está distraído ou incapaz de se concentrar;
- Outro personagem ou PdM está agindo diretamente contra o personagem;
- A dificuldade da ação não é trivial;
- Forças externas estão influenciando os resultados;
- O jogador deseje lançar os dados.

Não lance os dados quando...

- O teste tornaria o jogo menos divertido;
- A ação é rotineira para o personagem;
- A ação exige um talento trivial se comparada à Graduação de Perícia do personagem.

TESTES DE HABILIDADE

Um teste de Habilidade é empregado quando o Mestre acredita que a habilidade natural é mais importante do que qualquer perícia adquirida ou capacidade de combate. Durante um teste de habilidade, o Mestre decide qual Valor de Habilidade é mais relevante para a ação em questão. Para ações que entrem no domínio de algum Atributo, o Valor de Habilidade relevante em geral corresponderá ao mencionado na descrição do Atributo (consulte a página 38).

Obter sucesso num teste de Habilidade significa que o jogador obteve um valor lançando 1d20 e somando seu modificador de Habilidade apropriado que é igual ou maior que a Classe de Dificuldade da tarefa em questão. As CDs geralmente se enquadram entre 5 (tarefa bem fácil) e 30 (tarefa muito desafiadora), apesar de poderem ser ainda maiores para tarefas excepcionalmente difíceis ou quase impossíveis.

Uma falha no teste significa que o valor obtido foi inferior à CD. Quanto maior a diferença entre o valor obtido e a CD, maior o grau de sucesso ou fracasso (consulte a Tabela 12–1: Graus de Sucesso)

Tabela 12—1: Graus de Sucesso

O resultado do teste é inferior à CD por 16 ou mais	Fracasso Desastroso
O resultado do teste é inferior à CD por 11–15	Fracasso Extremo
O resultado do teste é inferior à CD por 7–10	Fracasso Significativo
O resultado do teste é inferior à CD por 4–6	Fracasso Relevante
O resultado do teste é inferior à CD por 1–3	Fracasso Marginal
O resultado do teste é igual ou superior à CD por 1	Sucesso Marginal
O resultado do teste é superior à CD por 2–3	Sucesso Relevante
O resultado do teste é superior à CD por 4–6	Sucesso Significativo
O resultado do teste é superior à CD por 7–10	Sucesso Extremo
O resultado teste é superior à CD por 11 ou mais	Sucesso Estrondoso

Classe de Dificuldade de Tarefas

A Classe de Dificuldade (CD) é um número determinado pelo Mestre que reflete o quão fácil ou desafiador é realizar uma tarefa. Oferecer uma lista com exemplos de CDs seria inútil, uma vez que a CD de cada tarefa se altera de acordo com a situação. Andar através de uma corda bamba pode ser uma tarefa com CD 15 num dado momento e CD 12 na segunda vez (porque o Mestre decidiu que agora a corda é mais espessa ou mais firme), ou CD 22 (uma corda mais fina com um vento errático de través). O Mestre deve considerar todas as variáveis ao determinar a CD para uma tarefa, tentando manter a consistência sempre que possível. Se ele determina que uma tarefa "difícil" possui CD 20, então todas as tarefas consideradas "difíceis" deverão ter CD 20. O Mestre deve usar a Tabela 12–1: Classes de Dificuldade como orientação para determinar a CD de uma tarefa.

Tabela 12—2: Classes de Dificuldade

3	Praticamente garantido (para quê lançar os dados?)
5	Extremamente fácil
7	Fácil
10	Medianamente difícil
15	Dificuldade acima da média
20	Difícil — um sucesso acima dessa CD só é possível em condições favoráveis (como a aplicação de um bônus de situação) ou para personagens talentosos (que possuam Graduações na Perícia e/ou Bônus de Habilidade)
25	Bastante difícil
30	Muito difícil
35	Extremamente difícil
40	Praticamente Impossível

Sucessos Decisivos e Falhas Críticas

Independente da CD envolvida, um resultado "natural", ou sem modificador, de 20 será sempre um sucesso (considera-se ao menos como um sucesso marginal), e um resultado natural de 1 será sempre uma falha (sendo considerado ao menos um fracasso marginal). Essa regra é importante, pois reflete a possibilidade inegável de que mesmo os personagens mais talentosos às vezes podem falhar em suas tarefas, ao passo que mesmo os mais inábeis têm uma chance de obter sucesso.

Ações Resistidas

Se dois ou mais personagens estiverem trabalhando direta ou indiretamente um contra o outro (como duas pessoas puxando um objeto que estejam disputando), cada personagem deve realizar um teste. O personagem com o maior grau de sucesso (ou ao menos o menor grau de fracasso, caso ambos falhem no teste) é considerado com a vantagem na ação resistida. No caso de um empate, os personagens se mantêm na mesma situação, e podem refazer o teste na próxima rodada.

Novas Tentativas

Muitas vezes, o personagem tem a possibilidade de tentar realizar um novo teste de Perícia no caso de um fracasso, e de repetir esse processo indefinidamente. No entanto, em caso de falha algumas ações acarretam conseqüências que devem ser levadas em consideração, de acordo com as determinações da situação e do Mestre.

Em alguns casos, o Mestre não deve se dar ao trabalho de fazer o jogador lançar os dados (consulte Devo Fazer Meus Jogadores Lançarem os Dados?, página 113), permitindo em vez disso que o jogador escolha 10 ou 20.

Testes sem Jogadas — Escolhendo 10

Se o personagem não estiver com pressa e não estiver sendo ameaçado ou distraído, poderá escolher 10. Em vez de lançar 1d20 para o teste de perícia, calcule o resultado como se o jogador tivesse obtido 10 nos dados.

Testes sem Jogadas — Escolhendo 20

Quando o personagem tem tempo de sobra, e quando a Perícia que estiver sendo empregada não tiver conseqüências no caso de um fracasso, o personagem pode escolher 20. Em vez de lançar 1d20 para o teste de Perícia, calcule o resultado como se o personagem tivesse obtido 20 nos dados (o que não deve ser considerado um 20 "natural"). Escolher 20 significa que o personagem vai continuar tentando até conseguir fazer direito. Obter esse resultado leva em média vinte minutos, desde que um seja preciso um único teste. A menos que o Mestre decida que a tarefa é impossível (como realizar uma cirurgia cerebral sem nenhum treinamento), o personagem obtém sucesso automaticamente.

Por exemplo, um personagem que esteja tentando quebrar o código de um disquete de computador para ter acesso ao seu conteúdo ultra-secreto pode escolher 20. Nada de mal acontecerá se o personagem falhar e ele tem todo o tempo do mundo para conseguir decifrar lentamente a criptografia. Se o personagem precisar ter acesso à informação em dez minutos para saber a localização da bomba que está prestes a explodir, não poderá escolher 20. O personagem estará lutando contra o relógio, e não pode se dar ao luxo de refletir demoradamente. Da mesma forma, se estiver tentando desarmar o explosivo, também não poderá escolher 20, já que uma falha nessa tarefa resultará na explosão da bomba.

Testes de Perícia

Um teste de Perícia é similar a um teste de Habilidade, exceto por ser empregado quando o Mestre decide que determinada tarefa é governada tanto por uma Habilidade quanto por uma Perícia específica. Por exemplo, se a tarefa exigir habilidade intelectual geral (como lembrar o nome de uma pessoa que o personagem tenha conhecido), deve-se realizar um teste de Inteligência. Determinar a origem de uma espécie alienígena rara também exige um teste de Inteligência, porém essa tarefa é governada pela Perícia Conhecimento: Ciências Biológicas (mais especificamente a especialização Xenobiologia, caso a regra opcional de Especialização tenha sido adotada). Em termos de jogo, essa tarefa exigirá um teste de Ciências Biológicas (Xenobiologia), baseado em Inteligência.

A CD de um teste de Perícia é determinada pela dificuldade da tarefa (veja a coluna à esquerda). Se o personagem possuir a Perícia apropriada (mesmo sem a especialização específica), receberá um bônus para o teste, igual à sua graduação naquela Perícia (caso a tarefa não pertença à sua especialização), ou à Graduação + 1 caso a Especialização do personagem corresponda à tarefa. Obter sucesso num teste de Perícia significa que o resultado da jogada é igual ou maior que a CD.

O Mestre é responsável por decidir qual Valor de Habilidade, Perícia e especialização são relevantes para uma determinada tarefa, usando as descrições dos Valores de Habilidade e das Perícias fornecidas no Capítulo 7: Perícias. Uma vez que essas variáveis podem ser traiçoeiras, o Mestre deve ouvir as justificativas dos jogadores que advogam a aplicação de determinada Perícia ou Especialização. No entanto, a decisão final sempre cabe ao Mestre.

Combinando Testes de Perícias

Quando mais de um personagem tenta empregar uma Perícia simultaneamente a fim de alcançar o mesmo objetivo, seus esforços podem se sobrepor: eles podem trabalhar juntos e se ajudar mutuamente. Nesse caso, um dos personagens é considerado o líder da empreitada e deve fazer o teste de Perícia com a CD determinada, enquanto cada ajudante realiza seu teste com CD 10 (não é possível escolher 10 nessa situação). Para cada ajudante que obtiver sucesso, o líder receberá +2 de bônus de circunstância no seu teste de Perícia. Em muitos casos, a ajuda de outro personagem não será benéfica, ou apenas um número limitado de personagens poderá ajudar ao mesmo tempo. O Mestre deve limitar a cooperação conforme considerar adequado às condições.

Sinergia entre Perícias

É possível que um personagem possua duas perícias que funcionem bem em conjunto, como por exemplo Investigação e Conhecimento: Manha de Rua, ou Operação de Computadores e Abrir Fechaduras (para o caso de uma fechadura

eletrônica). Possuir 5 ou mais Graduações em uma Perícia garante ao personagem +2 de bônus de sinergia nos testes que empreguem as Perícias relevantes, conforme determinado pela situação e pelo Mestre.

TESTES SEM TREINAMENTO

Com freqüência, um personagem tentará realizar uma ação sem possuir a Perícia relacionada.

AÇÃO FAMILIAR

Se o personagem estiver realizando uma ação que lhe seja familiar, o teste de Perícia não recebe modificador. A Tarefa é tratada como um simples teste de Habilidade sem o bônus da Perícia relevante. A familiaridade deve ter sido estabelecida previamente, por exemplo através da história do personagem, ou ser consistente com o papel do personagem no cenário. O jogador deve explicar ao Mestre porque seu personagem está familiarizado com a tarefa em questão. O Mestre, é claro, tem a palavra final quanto ao personagem ser suficientemente familiarizado com a tarefa para evitar a penalidade por uma atividade desconhecida (veja abaixo).

Por exemplo, um estudante universitário que freqüente um curso de Astronomia certamente terá ao menos uma certa familiaridade em vários campos acadêmicos. Da mesma forma, praticamente todos os personagens que vivem na cidade de Nova York serão familiares com o processo de dirigir um carro, mesmo não possuindo a Perícia Dirigir; na América do Norte, manusear um carro é uma atividade familiar para quase todo mundo. No entanto, um eremita vivendo nas profundezas da selva amazônica provavelmente não estará familiarizado com veículos automotivos, tornando a tarefa de dirigir um carro uma ação desconhecida.

AÇÃO DESCONHECIDA

Se o personagem estiver realizando uma ação com a qual não esteja familiarizado, a tarefa deve ser tratada como um teste de Habilidade normal, com uma penalidade aplicada ao teste devido à ausência de treinamento. Isso reflete o quanto é difícil completar a tarefa para um personagem sem treinamento. A penalidade deve variar entre –2 e –10, dependendo de quanto treinamento o Mestre julgar necessário para realizar aquela tarefa e quanto certos aspectos da história do personagem poderiam afetá-la. A CD não se altera; em vez disso são as chances do personagem realizar aquela tarefa que se reduzem.

Por exemplo, manter um avião no ar depois que a tripulação da cabine cai inconsciente é uma tarefa aterrorizante para qualquer um que não tenha sido treinado como piloto. Um personagem comum sofrerá em média –8 de penalidade em seu teste. Um personagem que seja aficionado por caças militares e documentários sobre aviões poderá sofrer apenas –4 de penalidade, mesmo que nunca tenha pilotado um avião antes.

PERÍCIA NECESSÁRIA

O Mestre pode decidir que certas tarefas fracassam automaticamente quando praticadas por personagens que não possuam a Perícia necessária. Exemplos de atividades que exigem o conhecimento de uma Perícia são: realizar uma cirurgia cerebral, decifrar antigos hieróglifos, criar um antídoto para um veneno, estimar o valor de uma peça de arte rara, etc.

PERÍCIA USAR PODER

Alguns personagens podem escolher a Perícia Usar Poder para um ou mais de seus Poderes. Essa Perícia fornece um bônus quando o personagem faz qualquer teste envolvendo aquele poder específico. Diferente de outras Perícias, Usar Poder não oferece +1 de bônus adicional por Especialização. Por exemplo, um teletransportador com Inteligência 16 (+3 de Bônus) e 4 Graduações na Perícia Usar Poder: Teletransporte (+4 de Bônus) terá um bônus total de +7 em seu teste.

JOGADAS DE DADOS EM COMBATE

Os testes de combate solucionam qualquer tipo de combate físico, incluindo armados, desarmados, com artes marciais e com armas de ataque à distância. O teste de combate é muito similar ao teste de Perícia, exceto que a CD agora é o resultado da jogada defensiva do alvo.

Um personagem pode atacar ou se defender com uma arma (ou desarmado) mesmo que não possua a Perícia de combate relevante (combate é uma Ação Familiar). Conseqüentemente, personagens atacando sem a Perícia apropriada não sofrem penalidade; um personagem sem a Perícia de combate apropriada simplesmente não recebe o bônus.

As Perícias ajustam o resultado da jogada, porém outros Atributos também podem fornecer modificadores. Um resultado natural de 20 numa jogada é um sucesso decisivo e não pode ser negado pela defesa do oponente (o defensor nem sequer tem a oportunidade de realizar uma jogada defensiva).

Veja Combate (abaixo) para maiores informações sobre conflitos físicos.

PERÍCIAS DE COMBATE

Diferente de outros jogos do Sistema d20, *BESM d20* usa Perícias de combate além de Talentos de combate. As Perícias de combate ofensivo são tratadas exatamente como qualquer outra — servem como bônus no resultado da jogada de um personagem. Perícias de combate defensivo são aplicadas à jogada defensiva do personagem quando ele estiver se defendendo numa situação apropriada.

Por exemplo, um personagem com 2 Graduações em Maestria do Combate Defensivo, Destreza 11 e 3 Graduações em Defesa Corpo a Corpo (Espada) está empunhando uma espada e sendo atacado por um oponente em combate corpo a corpo. Sua Classe de Armadura normal é 2 (modificador de Des +0 e Maestria do Combate Defensivo +2). Quando estiver se defendendo com sua espada, receberá um bônus de +4 na jogada defensiva (+3 pelas Graduações em Defesa Corpo a Corpo e +1 pela Especialização em Espada), mas apenas contra ataques corpo a corpo ou desarmados. Se outro personagem atacá-lo com uma arma de fogo, iniciando assim um combate com ataque à distância, ele fará sua jogada defensiva sem o bônus, uma vez que não possui a Perícia Defesa à Distância.

USANDO ATRIBUTOS

Se um Atributo não exige um teste de Habilidade, um teste de Perícia ou um teste de combate específico, o Mestre pode presumir que seu funcionamento é automático na maior parte das situações, embora ele possa decidir que um teste é necessário em circunstâncias inusitadas. Por exemplo, um personagem com Aura de Comando sempre atrairá alguma atenção, mas o Mestre poderá exigir um teste de Carisma sempre que ele estiver tentando convencer alguém a fazer alguma coisa específica.

Certos Atributos ocasionalmente exigem testes (algumas vezes testes de Perícia) para que possam ser usados de forma apropriada. Outros Atributos fornecem modificadores favoráveis aos testes de Habilidade ou de Perícia. Se um Atributo interage com um teste de Habilidade ou de Perícia, isto será indicado na descrição do Atributo na seção sobre Criação de Personagem.

COMBATE

Os conflitos são parte essencial de qualquer RPG, e com certeza da maioria dos jogos de anime. O conflito físico, ou combate, é um elemento importante em *BESM d20*, porém importante não quer dizer freqüente. O combate deve ser um elemento vital de uma cena e não apenas uma distração que o Mestre usa para passar o tempo.

As regras de combate para *BESM d20* foram criadas para retratar combates dinâmicos e rápidos. Sempre que um personagem entra em um conflito físico com outro personagem ou PdM, inicia-se a Fase de Combate Físico. Cada rodada de combate tem aproximadamente 6 segundos de duração do ponto de vista dos personagens, dependendo de suas ações e das circunstâncias.

Permite-se que cada personagem realize uma ação (seja ou não de combate) a cada rodada. Caso o conflito não se resolva ao final da primeira rodada de combate, seguem-se rodadas adicionais.

A Fase de Combate Físico é subdivida em quatro partes: Iniciativa, Ação do Personagem, Defesa e Dano.

INICIATIVA

A Iniciativa determina a ordem em que os personagens irão agir e é determinada no início de cada combate para determinar a ordem de ação dos personagens durante o confronto, como é normal na maioria dos jogos do Sistema d20. Como alternativa, os jogadores e o Mestre podem lançar os dados no início de cada rodada de combate para determinar a Iniciativa de seus personagens para aquela rodada específica.

Cada jogador participando do combate lança um d20, soma o modificador de Destreza de seu personagem e acrescenta bônus concedidos por certos Atributos e Talentos (como o Atributo Velocidade ou o Talento Iniciativa Aprimorada). O Mestre faz o mesmo para os PdMs envolvidos no conflito. Ele também pode impor bônus ou penalidades, caso acredite que sejam adequados à situação.

O personagem com o maior total "ganha a Iniciativa" e age primeiro, seguido pelos demais em ordem decrescente. Caso dois ou mais personagens ou PdMs obtenham a mesma Iniciativa, o personagem com a maior Destreza age primeiro. Se os personagens também tiverem a mesma Destreza, suas ações são simultâneas. Isso quer dizer que ambos os personagens atacam e causam dano ao mesmo tempo; se um personagem tiver seus Pontos de Vida reduzidos a menos de 0 durante essa ação, ainda agirá antes de cair inconsciente.

Um personagem pode atrasar sua ação até qualquer momento posterior da rodada para ver o que outros personagens tencionam fazer. Se todos os seus oponentes também atrasarem suas ações, esperando que algo aconteça, a rodada termina em um impasse dramático, e outra se inicia.

Se um personagem dispuser de uma ação e não declará-la até o final da rodada, terá a Iniciativa na próxima rodada. O personagem não recebe uma ação adicional, simplesmente agirá primeiro independente dos testes de Iniciativa. Todas as ações em espera ocorrem durante a primeira Iniciativa. Se dois (ou mais) personagens esperaram para agir até a próxima rodada, ambos agirão simultaneamente (presumindo que nenhum deles continuará a atrasar sua ação), para que então todos os outros envolvidos no combate ajam normalmente baseados em seus testes de Iniciativa.

AÇÕES DOS PERSONAGENS

Os personagens agem na seqüência determinada pelo teste de Iniciativa. Quando chega o momento de agir, o personagem pode executar uma ação ofensiva (i.e., atacar) ou uma ação fora de combate, a menos que possua o Atributo Ataques Adicionais (página 49). Os ataques normalmente serão direcionados contra um único alvo, apesar de certas armas ou Vantagens de ataque permitirem que o personagem atinja diversos alvos ao mesmo tempo.

Antes de lançar os dados, o jogador deve descrever claramente o método de ataque, a arma que seu personagem está usando (se houver) e o alvo. Se o personagem estiver tentando algo inusitado (como um Tiro de Precisão ou atacar com duas armas), deve especificar isso de antemão.

Para obter sucesso no ataque, o jogador (ou Mestre, no caso de um PdM) deve obter um valor igual ou superior à CA do alvo. Lembre-se de incluir todos os Atributos, Perícias, Defeitos e Vantagens/Desvantagens das Armas.

Se a jogada de ataque for bem sucedida, o personagem golpeou no lugar certo e atingirá o oponente a menos que este consiga se defender do ataque. Consulte as informações sobre jogada defensiva (na página 121) para maiores informações. Se o alvo falhar em sua jogada defensiva ou simplesmente não se defender, sofrerá os efeitos do ataque. Isso em geral ocorrerá na forma de dano e/ou de outros efeitos especiais associados ao ataque. Para refletir os ataques que obtêm sucesso brutal demonstrados na vida real, nos filmes e nas séries de TV, um valor natural de 20 nos dados será sempre um sucesso decisivo e não poderá ser negado pela defesa do oponente.

Se fracassar na jogada de ataque, o personagem errou o golpe. A ação do atacante estará encerrada e o ataque não surtirá nenhum efeito, embora errar com uma arma de ataque à distância possa causar algum dano colateral caso o disparo atinja outra pessoa que não o alvo (à escolha do Mestre). Um resultado natural de 1 será sempre uma falha, podendo resultar em uma falha crítica, como atingir um inocente ou quebrar a arma.

ATAQUES MÚLTIPLOS USANDO O BÔNUS BASE DE ATAQUE

Personagens com um Bônus Base de Ataque +6 ou superior podem realizar múltiplos ataques contra um único alvo. Se o personagem decidir fazer uso desses ataques adicionais, presume-se que estará totalmente concentrado no combate, e portanto só será capaz de realizar ações mínimas (por exemplo, mover-se apenas alguns passos). Ataques adicionais recebidos através do Atributo Ataques Adicionais não possuem essa restrição, apenas aqueles provenientes de um Bônus Base de Ataque elevado. Assim, ataques adicionais recebidos através do Bônus Base de Ataque devem ocorrer depois que o personagem completar todas as ações extras recebidas através do Atributo Ataques Adicionais. Por fim, diferente dos ataques normais, esses ataques adicionais não podem ser usados para ações fora de combate.

ATAQUES CORPO A CORPO VERSUS ATAQUES À DISTÂNCIA

Alguns ataques são úteis a certa distância, enquanto que outros estão limitados a combates próximos, corpo a corpo. Por uma questão de simplicidade, os alcances são agrupados nas quatro categorias relacionadas abaixo, ficando a cargo do Mestre decidir quando levar a distância em consideração ou quando considerá-la de forma abstrata.

A distância indicada para cada ataque varia de acordo com seu alcance efetivo: a distância máxima na qual o ataque é mais efetivo. É possível desferir alguns ataques do dobro da distância com –4 de penalidade, ou a uma distância quatro vezes maior com –8 de penalidade, mas o Mestre pode decidir que determinados ataques e/ou armas não são capazes de exceder seus alcances indicados.

Corpo a Corpo

O ataque é útil apenas contra oponentes adjacentes, à distância de toque (em geral de 1,5 a 3 metros). Essa é a distância para espadas, combate corpo a corpo, etc.

Curto

O ataque possui alcance efetivo de cerca de 10 metros. A maior parte das pistolas, espingardas, granadas, submetralhadoras e armas de arremesso como pedras ou facas possuem alcance curto.

Médio

O ataque possui alcance efetivo de cerca de 100 metros. As rajadas de energia da maioria dos personagens, assim como arcos, bestas, rifles e metralhadoras são armas de alcance médio. Esse é o alcance padrão para uma arma, caso não haja nenhuma outra indicação.

Longo

O ataque é efetivo num alcance considerável: entre 1,5 a 7,5 km (ou mais, se especificado). Um míssil terra-ar, um foguete antitanque e o canhão principal de um tanque são exemplos de armas de longo alcance.

Incrementos de Distância e BESM d20

BESM d20 usa um sistema mais simples e abstrato para determinar o alcance, ao invés do sistema tradicional e detalhado de incrementos de distância do Sistema d20. Se o Mestre preferir usar o método padrão de alcance do Sistema d20, simplesmente considere a metade do alcance indicado em *BESM d20* como o incremento de distância para o ataque. Assim, se um ataque é considerado de "curto alcance" (10 metros em *BESM d20)*, seu incremento de distância será 5 metros. Para cada 5 metros além dos 5 iniciais, o agressor sofrerá –2 de penalidade em sua jogada de ataque, até o alcance máximo de 10 incrementos de distância.

Da mesma forma, para converter materiais preexistentes do Sistema d20 para o sistema de alcance do *BESM d20*, basta duplicar o incremento de distância do ataque e usar esse valor como alcance.

SITUAÇÕES ESPECIAIS DE COMBATE

Seguem-se algumas situações especiais que podem ocorrer durante o combate.

Atacando Múltiplos Alvos com Um Ataque

Quando um personagem precisa imperativamente derrubar um certo número de alvos, mas não possui Ataques Adicionais suficientes para isso, o personagem pode tentar usar um ataque para atingir múltiplos alvos. Para cada alvo adicional além do primeiro, ele sofrerá –4 de penalidade. Realiza-se apenas uma jogada de ataque, e não uma para cada alvo. No entanto, cada oponente tem direito a uma jogada defensiva normal. Além disso, o dano causado a cada alvo é reduzido à metade. Por exemplo, se um personagem tentou usar sua espada para atingir três adversários com um único golpe, fará uma jogada de ataque com –8 de penalidade (–4 para cada um dos alvos adicionais). Se obtiver sucesso, seu dano é reduzido à metade. Personagens com certos Talentos (Trespassar e Ataque Giratório, por exemplo) estão isentos dessas penalidades.

Atacando Múltiplos Oponentes mais Fracos

Às vezes um personagem deseja atacar múltiplos oponentes, significativamente mais fracos, com uma única ação ofensiva. Essa ação é bastante cinematográfica (e lembra a imagem de um guerreiro poderoso enfrentando hordas de lacaios secundários antes de enfrentar o vilão), e por isso as penalidades de ataque não são tão severas. Para cada alvo adicional que seja pelo menos 5 Níveis de Personagem (ou ND 5) abaixo do agressor, a penalidade será de apenas –2 ao invés de –4. O atacante não sofre nenhuma penalidade por qualquer alvo adicional com pelo menos 10 Níveis de personagem abaixo do seu. Personagens representados pelo Atributo Bajuladores (página 50) são considerados como ND 1 para determinar esses modificadores.

Por exemplo, uma Garota Mágica de 12º Nível usa seu Item de Poder (uma tiara mágica) para combater uma horda de 8 ninjas com os seguintes Níveis: 1, 1, 2, 2, 4, 4, 6 e 8. A Garota Mágica não recebe nenhuma penalidade pelos dois Ninjas de 1º Nível e os dois Ninjas de 2º Nível (uma vez que eles possuem mais de 10 Níveis a menos do que ela), –2 de penalidade pelos dois Ninjas de 4º Nível e pelo Ninja de 6º Nível (já que eles estão mais de 5 Níveis abaixo dela) e –4 pelo Ninja de 8º Nível (já que ele está apenas 4 Níveis abaixo, menos de 5). A penalidade final para o teste de ataque que a Garota Mágica realizará será de –10 (–2 –2 –2 –4 = –10).

A Ralé em BESM d20

A regra para Atacar Múltiplos Oponentes mais Fracos foi criada para jogos cinematográficos, onde os heróis são capazes de despachar inimigos significativamente mais fracos sem muita preocupação. Essa regra não deve ser empregada para jogos mais duros e realistas.

Ataques com Duas Armas

Um personagem com uma arma em cada mão é capaz de usar as duas simultaneamente contra o mesmo alvo ou atacar dois alvos diferentes (mesmo que não possua Ataques Adicionais); no entanto sofrerá uma severa penalidade em ambas as jogadas. Um ataque com duas armas recebe –6 de penalidade para a mão hábil e –10 pela outra mão (a mão inábil). Uma penalidade adicional de –2 é aplicada a cada ataque (totalizando –8 e –12, respectivamente) se eles visarem alvos diferentes. Se o personagem possuir Ataques Adicionais, só poderá usar essa opção com um de seus ataques e não com todos eles.

A penalidade aplicada para o ataque com a mão inábil é reduzida em 4 se o personagem possuir o Talento Ambidestria. Além disso, para cada vez que o Talento Combater com Duas Armas for escolhido, as penalidades aplicadas a ambos os ataques são reduzidas em 2.

Tiro de Precisão

Ao atacar, o personagem pode optar por sofrer uma penalidade na jogada de ataque em troca de um Tiro de Precisão que lhe oferece algumas vantagens especiais. Por exemplo, um Tiro de Precisão pode ignorar a Armadura (acertando um pequeno ponto desprotegido) ou atingir um ponto vital, infligindo um dano maior do que o normal. Os jogadores devem especificar que estão tentando um Tiro de Precisão antes de lançar os dados.

Tiro de Precisão —— Desarmar

O personagem pode tentar atirar para derrubar ou arrancar a arma da mão de outra pessoa. Se estiver usando um ataque à distância, isso exigirá um ataque com –8 de penalidade. Se obtiver sucesso, a arma é derrubada (e provavelmente danificada). Se estiver usando uma arma de combate corpo a corpo ou um ataque desarmado, o personagem sofre apenas –4 de penalidade, porém o alvo poderá realizar um teste de Força para tentar manter o controle da arma. Se obtiver sucesso, o portador da arma ainda sofrerá –4 de penalidade em sua próxima ação com aquela arma (já que ela está desbalanceada), apesar de ainda mantê-la sob controle.

Tiro de Precisão em Armadura Parcial

Algumas armaduras oferecem proteção parcial, como uma jaqueta de artilharia, que protege apenas o torso de seu usuário. Um ataque desferido contra uma área com pouca proteção ou desprotegida sofre –4 de penalidade e ignora os efeitos da armadura se for bem sucedido.

Tiro de Precisão em Ponto Vital

Um personagem que esteja atacando um ser vivo pode especificar que está mirando em algum ponto vital (coração, cérebro, espinha, etc.) ao invés de simplesmente atirar no centro de massa, como seria mais comum. O atacante sofrerá –8 de penalidade em sua jogada de ataque, mas se obtiver sucesso, o dado de ataque usado para calcular o dano muda de acordo com a seguinte progressão: d4 se torna d6; d6 se torna d8; d8 se torna d10; d10 se torna d12 e d12 se torna d20. Por exemplo, um personagem com 6 Graduações em Ataque Especial, que normalmente infligiria 6d8 de dano, causará 6d10 de dano caso obtenha sucesso em um Tiro de Precisão num Ponto Vital

Tiro de Precisão em Ponto Fraco

Se o personagem souber que seu inimigo possui o Defeito Ponto Fraco (página 94), pode utilizar um Tiro de Precisão para atingi-lo nesse lugar durante o combate. A penalidade para a jogada de ataque dependerá do tamanho do Ponto Fraco: um ponto minúsculo impõe –6 de penalidade; um ponto pequeno,–4; e um ponto grande,–2 de penalidade.

Ataques Combinados

Algumas vezes, os personagens se verão cara a cara com um oponente extremamente forte, cuja Armadura ou Campo de Força é forte o suficiente para que os heróis sejam incapazes de lhe causar algum mal. Nessas situações, os personagens geralmente coordenarão seus ataques, tentando atingir o mesmo ponto ao mesmo tempo na esperança de superar as defesas do alvo. Para cada personagem que estiver tentando um ataque combinado além do primeiro, cada atacante sofrerá–2 de penalidade em sua jogada de ataque. Antes de desferir o ataque, cada personagem deve atrasar sua ação até que o personagem com a Iniciativa mais lenta possa agir. Cada um dos envolvidos então realiza sua jogada de ataque para ver se consegue atingir o alvo. Caso obtenha sucesso, o dano infligido é determinado normalmente. Todos os atacantes que obtiveram sucesso em seus ataques combinam o dano em um único valor que é infligido ao alvo como se fosse proveniente de um único ataque.

Durante o ataque combinado, se um dos ataques falhar devido à penalidade de ataque, mas por um resultado que teria sido suficiente caso não houvesse essa penalidade, o atacante ainda acerta o alvo, mas não em conjunto com os demais. Naturalmente, se apenas um personagem for bem sucedido durante o ataque combinado, ele não existirá. O personagem determina o dano infligido, mas reduz esse valor à metade (arredondada para baixo). Se o personagem errar, nenhum dano é causado.

O alvo de um ataque combinado bem sucedido deve realizar apenas uma jogada defensiva para determinar se é atingido. Aplica-se–1 de penalidade na jogada defensiva para cada oponente, além do primeiro, que participe do ataque.

Exemplo

Três personagens estão atacando um vilão extremamente poderoso, que possui 40 pontos de Armadura. Seus ataques, até o momento, têm simplesmente ricocheteado na Armadura, sem contribuir para impedir a destruição da cidade. Desesperados para pôr um fim à onda de destruição do vilão, os três personagens decidem coordenar seus ataques. Todos determinam suas Iniciativas para a nova rodada de combate. Os heróis obtêm 26, 17 e 12. Eles devem, portanto, aguardar até a ação na Iniciativa 12 para que possam desferir seu ataque combinado. Chegando o momento, os três atacam. Cada um realiza uma jogada de ataque com –4 de penalidade (–2 para cada um dos dois personagens que estão atacando além do primeiro). O vilão faz sua jogada defensiva para determinar sua Classe de Armadura, com –2 de penalidade. O primeiro personagem obtém sucesso no ataque, e lança os dados para calcular o dano, obtendo como resultado 32 pontos de dano. O ataque do segundo personagem não acerta devido ao redutor de –4, mas sua jogada é boa o suficiente para que seu ataque fosse bem sucedido em circunstâncias normais, fazendo com que ele ainda seja capaz de atingir o vilão. Ele causa 29 pontos de dano, reduzidos pela metade, perfazendo apenas 14 pontos de dano, que são absorvidos sem problemas pela armadura do vilão. O terceiro personagem obtém sucesso no ataque combinado. Ele lança os dados para calcular o dano, obtendo como resultado 36 pontos de dano. Somando-se aos 32 pontos de dano causados pelo primeiro personagem, o ataque combinado dos dois personagens causa 68 pontos de dano no total. Finalmente, os personagens conseguem ultrapassar a Armadura do vilão, infligindo-lhe 28 pontos de dano (depois que a Armadura reduz o dano recebido). Pode não ter sido muito contra essa fortaleza ambulante, mas certamente é um começo.

Ataques Combinados Não Fazem Sentido

Algumas pessoas podem argumentar que não faz sentido o fato de um personagem infligir menos dano por não conseguir combinar um ataque com seus aliados. A decisão de implementar essa regra tem duas justificativas.

Primeiramente, por uma questão de equilíbrio do jogo. Embora BESM d20 faça o possível para tentar refletir a realidade cinematográfica comum nos animes, trata-se, sobretudo, de um jogo. Por isso, procura manter tanto o equilíbrio das regras quanto a atmosfera de diversão. Os ataques combinados, quando obtêm sucesso, são muito eficazes, oferecendo uma tremenda vantagem aos atacantes. Eles podem superar Armaduras e Campos de Força rapidamente para conseguir derrotar um inimigo. Para equilibrar essa vantagem, existe a necessidade de um contrapeso, algo prejudicial aos personagens para que eles não empreguem constantemente esse modo de ataque. Deve haver um motivo pelo qual os personagens nem sempre combinem seus esforços em ataques devastadores contra seus oponentes. Assim, foi criada uma mecânica para a regra de Ataque Combinado que penaliza os personagens que fracassam em sua jogada de ataque. Enquanto um Ataque Combinado bem sucedido permanece incrivelmente eficiente, uma falha na tentativa é ruim o suficiente para que os personagens reconsiderem a validade da tentativa. Se eles forem capazes de derrotar o inimigo individualmente, o ataque combinado não é necessário e o risco de causar menos dano é um incentivo para não tentar esse método. Se eles não forem capazes de atingir o oponente individualmente, não se importarão com o risco de ter o dano reduzido: reduzir o dano de um ataque ineficaz ainda resulta num ataque ineficaz.

Em segundo lugar, o Mestre pode explicar facilmente a redução do dano dizendo que falhar em combinar o ataque com os aliados resulta em um ataque de raspão. O personagem atinge o alvo, mas seus esforços para atingir um ponto exato resultam em um ataque menos eficiente.

Os personagens que possuam o Atributo Ataque Combinado (página 43) seguem regras especiais para executar esse tipo de manobra, e não estão sujeitos às mesmas limitações.

Mira Prolongada

Um personagem desferindo um ataque à distância pode deliberadamente empregar mais tempo para mirar. Se mirar com uma arma de ataque à distância por uma rodada completa, não se deslocando durante esse período, receberá +4 de bônus em sua jogada de ataque, ou +6 se estiver usando uma mira telescópica. Se o personagem que estiver mirando quiser se deslocar ou sofrer qualquer tipo de dano antes de conseguir disparar, perderá os benefícios concedidos pela Mira Prolongada.

Atingindo para Incapacitar

Um personagem atacando desarmado ou usando uma arma sem corte tem a opção de uma tentativa para desacordar um oponente apanhado de surpresa. O alvo do ataque só ficará vulnerável se não estiver ciente de que será atacado. O atacante deve desferir seu ataque com–6 de penalidade. Se o alvo sofrer qualquer dano (após a aplicação de todos os Atributos de defesa), deverá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + o modificador de Força do agressor). Se o alvo obtiver sucesso em seu teste, manterá a consciência. No entanto, se o adversário falhar, cairá inconsciente. O dano causado por um Ataque Incapacitante será igual a um quarto do dano máximo causado pelo agressor (arredondado para baixo).

Por exemplo, um personagem deseja capturar um oponente, por isso ataca para incapacitá-lo. Seu soco (com três Graduações de Dano Maciço) normalmente infligiria 1d3+6 de dano, o que corresponde a um valor máximo de 9. Ele faz o teste com–6 de penalidade e obtém sucesso, forçando o alvo a realizar um teste de resistência de Fortitude. Independente de manter ou não a consciência, o alvo sofrerá 2 pontos de dano (9 ÷ 4 = 2,250, arredondado para baixo = 2) pelo golpe.

Atingindo para Ferir

Um personagem em combate pode reduzir deliberadamente o dano causado por seu golpe para um valor inferior, até o mínimo de 1 ponto de dano (o que é conhecido como atingir para ferir). No entanto, não poderá fazer isso com ataques que possuam as Vantagens Efeito em Área, Disparo Automático ou Difuso.

Arremessando Coisas Pesadas

Um personagem com um valor elevado de Força (talvez obtido através do Atributo Super-Força) consegue erguer coisas pesadas — até 10% de sua capacidade

máxima — e arremessá-las para infligir dano. É preciso uma ação para apanhar e erguer um objeto grande e desajeitado, e mais uma rodada para arremessá-lo. Portanto, arremessar objetos é uma tarefa mais lenta do que disparar a maioria das armas. Mas essa ação tem uma vantagem: é mais difícil se esquivar de coisas grandes do que de coisas pequenas. O Mestre deve designar uma categoria de Tamanho para cada objeto (consulte a página 48) de acordo com seu tamanho e peso.

O ataque causa dano, e recebe um bônus na jogada de ataque baseado no tamanho do objeto (consulte a Tabela 12-3: Bônus de Dano em Arremessos). A esse valor soma-se o modificador de Força do personagem mais quaisquer outros bônus por Dano Maciço.

Tabela 12—3: Bônus de Dano em Arremessos

Categoria de Tamanho	Dano (*)	Bônus no Teste de Ataque
Médio	1d4+2	0
Grande	2d4+4	+1
Enorme	3d4+6	+2
Imenso	4d4+8	+4
Colossal	5d4+10	+8

*mais o modificador de Força do agressor e quaisquer outros bônus.

Ataque Total

Um personagem pode escolher essa opção em conjunto com um ataque. Isso significa que ele se concentra intensamente numa ação ofensiva, dando pouca importância para a defesa. Ele recebe +2 de bônus para uma única jogada de ataque, porém sua Classe de Armadura diminuirá em 2 por toda a rodada durante a qual ele esteja realizando o Ataque Total. Um personagem com o Atributo Ataques Adicionais pode iniciar mais de um Ataque Total por rodada, porém cada ação reduzirá sua CA em 2.

Tocando um Alvo

Alguns Atributos exigem que o personagem simplesmente toque em seu alvo. É muito mais fácil tocar em uma pessoa do que atingi-la com força suficiente para lhe causar algum dano. Assim, qualquer personagem que esteja simplesmente tentando tocar em um oponente receberá +6 de bônus em sua jogada de ataque. Tocar uma parte específica do corpo do alvo poderá exigir um Tiro de Precisão (página 117). Essa manobra pressupõe que o personagem está apenas tentando fazer contato físico com o alvo. Se for necessário um contato prolongado, o alvo deve permitir isso ou o personagem deve Agarrar o alvo. Essa regra substitui a regra padrão do Sistema d20 para Ataques de Toque.

Agarrando

Ao invés de atingir o alvo para lhe causar dano em combate corpo a corpo, um personagem pode tentar Agarrar alguém e imobilizá-lo. Trata-se da Manobra Agarrar, e o personagem deve possuir ao menos uma mão livre. Agarrar um pequeno objeto inanimado que não esteja na posse de outrem (consulte Esfera de Controle, página 125) não exige uma ação completa.

O Mestre resolve uma tentativa de Agarrar como um ataque normal empregando a Perícia Ataque Desarmado (Agarrar). Se obtiver sucesso no ataque e a jogada defensiva (se o oponente tiver direito a uma) fracassar, o atacante consegue Agarrar seu oponente. O agressor tem vantagem no Agarramento caso possua mais mãos livres que o defensor. "Livre" significa que a mão não está segurando armas ou outros objetos, nem incapacitada. Nesse caso, o defensor sofre –2 de penalidade cumulativa para cada mão livre que o agressor estiver usando para agarrá-lo em relação à quantidade de mãos livres que o defensor esteja usando. A penalidade máxima que essa desvantagem pode impor é –8. Por exemplo, se um Piloto de Mecha (com duas mãos) estiver tentando escapar da Manobra Agarrar executada por um Homem Gafanhoto (com quatro mãos), sofrerá –4 de penalidade (4 – 2 = 2; 2 x –2 = –2). Contudo, se o Homem Gafanhoto estiver segurando um objeto em uma de suas quatro mãos, o piloto de Mecha sofrerá apenas –2 de penalidade (3 – 2 = 1; 1 x –2 = –2). Personagens com o Atributo Elasticidade (página 58) recebem um bônus para a Manobra Agarrar.

O atacante consegue manter um personagem agarrado em uma posição relativamente estacionária. O alvo sofre –4 de penalidade em todos os testes enquanto estiver tentando outros ataques corpo a corpo (incluindo agarrar, morder, dar joelhadas, etc.) ou –8 quando estiver tentando realizar outras tarefas que exijam liberdade de movimento, como usar um equipamento manual. Exceção: se o personagem agarrado for muito mais forte (ou mais ágil, à escolha do Mestre) que seu oponente, sua penalidade é reduzida à metade, e ele ainda conseguirá se mover livremente. O Mestre deve considerar que um personagem é muito mais forte quando seu valor de Força for pelo menos 8 pontos maior que a Força de seu oponente. Assim, uma criança pequena (Força 4) não pode impedir um homem forte (Força 16) de imobilizá-la, enquanto que o homem forte ainda será capaz de se mover livremente se for agarrado pela criança pequena. É claro que é possível que, ao Agarrar um adversário, este também Agarre o personagem (o que normalmente acontece no caso da Manobra Agarrar).

Ações Durante a Manobra Agarrar

Após Agarrar o oponente, o personagem poderá declarar uma ação especial de Agarramento (Ferir, Arremessar ou Imobilizar) como seu próximo ataque (veja abaixo).

Ferir

Ao invés de atacar normalmente, o personagem utilizando a Manobra Agarrar é capaz de sufocar, esmagar ou estrangular seu oponente. Esse ataque tem sucesso automático e causa dano equivalente a 1d4 mais os bônus de Força e de Dano Maciço.

Arremessar

Ao invés de atacar normalmente, o personagem utilizando a manobra Agarrar consegue arremessar seu adversário ao chão. Para isso, é necessário realizar uma jogada de ataque com +4 de bônus mais os modificadores da Perícia Ataque Desarmado (Arremessar). Caso obtenha sucesso, o arremesso inflige 1d6 de dano (mais o bônus de Força). Além disso, se o defensor falhar em sua jogada defensiva, o agressor poderá arremessar o personagem através de uma janela ou parapeito, e o Mestre deve acrescentar dano adicional dependendo da situação. Se o atacante arremessar o oponente contra outro inimigo, deverá realizar uma jogada de ataque. Se obtiver sucesso, o oponente agarrado atinge o alvo e ambos sofrem o mesmo dano. Um arremesso em geral interrompe a Manobra Agarrar, a menos que o agressor tente mantê-la e obtenha sucesso num teste de Ataque Desarmado (Agarrar) (CD 15), que deve ser realizado quer o arremesso tenha sido bem sucedido ou não.

Imobilizar

Um personagem utilizando a Manobra Agarrar pode tentar aumentar seu controle sobre o adversário durante seu próximo ataque, imobilizando-o com um travamento. Trate essa ação da mesma forma que o primeiro ataque para Agarrar. Se a jogada de ataque for bem sucedida, o inimigo estará imobilizado, em geral sob o peso do corpo do agressor. O agressor não pode tentar realizar uma imobilização caso o oponente seja muito mais forte (veja a definição de muito forte, acima). Uma vez que o personagem tenha imobilizado o oponente, este sofrerá –6 de penalidade em suas tentativas de escapar. Um personagem imobilizado não consegue atacar ou se mover.

Morder

Uma vez que morder não exige o uso das mãos, torna-se uma tática efetiva quando o personagem estiver agarrando ou sendo agarrado por um oponente. Os Mestres devem tratar essa ação como um ataque normal que inflige 1d3 de dano, a menos que o agressor esteja usando o Atributo Arma Natural (Presas, Bico ou Mandíbulas).

Escapar

Um personagem que tenha sido agarrado tem a opção de lutar para se livrar. Durante a sua Iniciativa, ele poderá tentar escapar ao invés de atacar. Ambos os personagens fazem testes de Força ou de Destreza (o que for mais apropriado) com os modificadores da Perícia Ataque Desarmado (Agarrar). O personagem com o maior grau de sucesso (ou o menor grau de fracasso) vence. Se o personagem que estava sendo agarrado vencer, escapa e pode atacar em seguida ou realizar outra ação. Se os personagens empatarem, o personagem agarrado escapa, mas perde sua ação nessa rodada. Se o personagem agarrado perder, ele permanecerá imobilizado e perderá uma ação de ataque nessa rodada. Se um personagem agarrado escolher atacar a pessoa que o está agarrando (com as devidas penalidades) e causar dano igual ou maior que a Constituição de seu oponente, automaticamente escapa da Manobra Agarrar.

Lutando no Chão

Lutadores arremessados ao chão ou que por alguma outra razão estão forçados a lutar deitados realizam todos os ataques com –4 de penalidade.

DESLOCAMENTO EM COMBATE

O Mestre deve decidir se deseja preocupar-se com detalhes de deslocamento, alcances e distâncias. Na maioria das situações de combate próximo, não é necessário clcular deslocamentos exatos — basta uma idéia geral da situação. Como alternativa, o Mestre pode medir os alcances de forma mais abstrata: "você está atrás dele, ao alcance de uma luta corpo a corpo" ou "você consegue alcançá-lo em três rodadas, se apressar o passo". Cabe ao Mestre julgar quando o alcance muda de deslocamentos relativos para uma necessidade dramática. Por exemplo, numa corrida entre dois oponentes com deslocamentos iguais, o Mestre pode permitir que o personagem que sempre ganha a Iniciativa aumente gradualmente a distância entre ele e os demais corredores.

Se o Mestre deseja controlar os movimentos e as distâncias de forma precisa, presuma que um personagem caminhando se desloca uma quantidade em metros igual ao seu modificador de deslocamento (consulte a Tabela 10–1: Categorias de Tamanho) vezes a sua Destreza (metade da Destreza vezes 3 se estiver nadando ou rastejando). Acelerar o passo dobra o deslocamento, correr triplica e correr a toda velocidade quadruplica esse valor. Essa diretriz supõe que cada rodada tem seis segundos de duração, mas o Mestre tem liberdade para modificar o deslocamentos exatos quando necessário.

SALTAR

Os Mestres podem permitir que os personagens saltem tão longe quanto for dramaticamente apropriado ao jogo. Se a distância for importante, uma pessoa é capaz de saltar, em média, 2 metros para frente ou 1 metro para cima ou para trás, com o dobro desse alcance após uma corrida curta. Utilize a Perícia Saltar (página 80) para determinar as distâncias exatas para personagens treinados e para os que possuam os Atributos Saltar ou Velocidade. Um veículo com rodas ou esteiras ou um barco só serão capazes de saltar se dispuserem de uma rampa.

PENALIDADES POR DESLOCAMENTO NO ATAQUE

Quando um personagem está se deslocando durante um combate, poderá incorrer em penalidades nas suas jogadas de ataque e nas jogadas defensivas para Bloquear (consulte a Tabela 12–4: Penalidades por Deslocamento no Ataque). A penalidade aplicada depende do quão rápido o personagem estiver se deslocando em relação ao seu deslocamento máximo. O diagrama a seguir indica os índices de movimento e as penalidades aplicadas. Um personagem normal que não possua ou que não esteja usando um Atributo para se deslocar (Velocidade, Vôo, Hipervôo, ou Deslocamento Aquático) terá sua taxa de deslocamento ditada por sua Destreza, como indicado na coluna Personagem Normal. Os personagens que estiverem usando algum Poder de deslocamento devem utilizar a coluna Atributo de Deslocamento para determinar sua taxa de deslocamento.

Se o personagem estiver correndo a toda velocidade, receberá –4 de penalidade nas jogadas de ataque e nas jogadas defensivas para Bloquear. Se estiver correndo, a penalidade será –2. Personagens que estejam caminhando em passo acelerado não sofrem penalidades. Além disso, os personagens não recebem penalidades nas jogadas defensivas para Aparar/Esquivar, qualquer que seja sua taxa de deslocamento. O Mestre não precisa manter um controle exato das taxas de deslocamento se não desejar; é possível simplesmente manter o movimento abstrato.

TABELA 12–4: PENALIDADES POR DESLOCAMENTO NO ATAQUE

PERSONAGEM NORMAL	ATRIBUTO DE DESLOCAMENTO	PENALIDADE
Passo Acelerado (Até Deslocamento Base ×2)	Até a Graduação Máxima do Atributo–2	sem penalidade
Correndo (Deslocamento Base ×3)	Graduação Máxima do Atributo–1	–2
Correndo a Toda Velocidade (Deslocamento Base ×4)	Graduação Máxima do Atributo	–4

DISPARANDO ARMAS DE VEÍCULOS EM MOVIMENTO

Personagens no interior de veículos em alta velocidade sofrem uma penalidade para disparar suas amas. Disparar se deslocando a uma taxa moderada impõe –4 de penalidade, enquanto deslocamento a taxas elevadas impõe –8 de penalidade. O Mestre deve impor –4 de penalidade adicional para personagens que estejam pilotando o veículo e atirando.

ATACANDO ALVOS EM MOVIMENTO

Tentar atingir um alvo que esteja se deslocando a taxas excepcionalmente elevadas é extremamente desafiador. Ao tentar atingir um alvo que esteja se movendo muito rápido, o personagem sofrerá uma penalidade em sua jogada de ataque. Consulte a Tabela 12–5: Modificadores em Situações de Ataque para obter as penalidades apropriadas baseadas no deslocamento do alvo.

MODIFICADORES DA JOGADA DE ATAQUE

O Mestre pode impor modificadores apropriados quando os personagens realizam uma jogada de ataque. Uma ação de ataque normalmente presume que os personagens estão envolvidos ativamente no confronto: esquivando dos ataques inimigos, realizando ataques rápidos sempre que surge uma oportunidade, movimentando-se, etc. O Mestre não deve aplicar nenhuma penalidade para atividades normais relacionadas ao combate. Se as circunstâncias provavelmente afetam a mira ou concentração do personagem (como atirar em alguém que não pode ser visto claramente ou atacar um adversário estando pendurado de ponta-

TABELA 12–5: MODIFICADORES EM SITUAÇÕES DE ATAQUE

O ATACANTE ESTÁ:	
Usando uma ação para mirar telescópica	+2 ou +3 com uma m
Atacando diversos Alvos com uma só ação	0,–2,–4 por alvo adicional
Atacando com duas armas (o mesmo alvo)	–6 e–10
Atacando com duas armas (alvos diferentes)	–8 e–12
Tentando um Ataque Combinado	–2 por atacante após o primeiro
Tentando Tocar o Alvo	+6
Desferindo um Ataque Total	+2
Disparando uma arma pessoal de um um veículo em movimento	–2 ou–4
Disparando uma arma pessoal pilotando um veículo	–8
Disparando uma arma pessoal nadando ou fazendo acrobacias	–4
Em uma posição desajeitada (no chão, etc.)	–4
O ATACANTE ESTÁ:	
Caminhando: Deslocamento base ×2 ou menos	Sem modificador
Correndo: Deslocamento base ×3 por rodada	–2
Correndo a toda velocidade: Deslocamento base ×4 por rodada	–4
Caminhando: A duas Graduações abaixo do máximo de seu Atributo de Deslocamento	Sem modificador
Correndo: A uma Graduação abaixo do máximo de seu Atributo de Deslocamento	–2
Correndo a toda velocidade: Ao máximo de seu Atributo de Deslocamento	–4
O ATACANTE ESTÁ TENTANDO UM TIRO DE PRECISÃO:	
Para Desarmar (com um ataque corpo a corpo)	–4
Para Desarmar (com um ataque à distância)	–8
Visando um ponto parcialmente desprotegido por uma armadura	–4
Visando um ponto vital	–8
Visando um ponto fraco	–2,–4 ou–6
O ALVO ESTÁ SE MOVENDO A:	
Menos de 150 km/h	Sem modificador
150 a 749 km/h	–2
750 a 1.499 km/h	–4
1.500 a 7.499 km/h	–6
7.500 a 14.999 km/h	–8
15.000 km/h ou mais	–10
ALVO A ALCANCE CORPO A CORPO E:	
Camuflado por árvores ou arbustos	–2 a–6
Parcialmente camuflado por escuridão, neblina ou fumaça	–2 a–4
Totalmente camuflado por escuridão, neblina ou fumaça	–6 ou mais
Possui cobertura	–2 a–8
ALVO ALÉM DO ALCANCE CORPO A CORPO E:	
Camuflado por árvores ou arbustos	–4 a–8
Parcialmente camuflado por escuridão, neblina ou fumaça	–4 a–6
Totalmente camuflado por escuridão, neblina ou fumaça	–12 ou mais
Possui cobertura	–4 a–10
MODIFICADORES DE ALCANCE	
Atacando até o dobro do alcance	–4
Atacando até quatro vezes o alcance	–8

cabeça), o Mestre deverá acrescentar penalidades aos testes de ataque. Da mesma forma, em situações onde não exista tensão (como golpear uma vítima que esteja imobilizada ou uma disputa amistosa de tiro ao alvo), o Mestre poderá aplicar bônus favoráveis ou conceder sucessos automáticos.

Diversas penalidades ou bônus possíveis estão descritos na Tabela 12–5: Modificadores em Situações de Ataque. O Mestre poderá ajustar ou ignorar esses modificadores da forma como preferir.

AÇÕES FORA DE COMBATE

Ao invés de executar uma ação ofensiva durante a rodada de combate, o personagem tem a opção de realizar uma ação fora de combate durante sua Iniciativa. Exemplos desse tipo de ação são: desamarrar um refém, correr, trocar de arma, entrar ou sair de um veículo, escrever um bilhete, trocar de roupa, etc. Os jogadores também podem usar ações fora de combate para se retirarem com segurança de qualquer confronto armado ou corpo a corpo, contanto que os adversários não ataquem durante uma Iniciativa posterior na mesma rodada. Note que proferir algumas palavras durante o combate, movimentar-se enquanto ataca ou citar uma frase dramática não constitui uma ação.

Uma ação fora de combate pode ser um sucesso automático ou, se desejar, o Mestre pode exigir um teste de Habilidade ou de Perícia para determinar a resolução. Algumas ações fora de combate podem precisar de várias rodadas para serem completadas, à escolha do Mestre.

OUTRAS AÇÕES

Algumas atividades não contam nem como um ataque nem como uma ação fora de combate. O personagem poderá realizar qualquer uma dessas ações em conjunto com um ataque ou uma ação fora de combate:

- Deslocar-se a uma curta distância ou manobrar seu veículo;
- Dizer qualquer coisa em no máximo 6 segundos;
- Executar Ações Defensivas em resposta a qualquer ataque desferido contra si. Note que se o personagem realizar mais de uma ação defensiva em uma só rodada, as tentativas subseqüentes à primeira (ou posteriores, caso possua o Atributo Defesas Adicionais, página 56) sofrerão penalidades.

DEFESA

Se o personagem for alvo de um ataque bem sucedido (qualquer jogada de ataque cujo resultado seja igual ou superior à sua Classe de Armadura), poderá se defender através de uma jogada defensiva para Esquivar/Aparar (evitando o ataque saindo do caminho ou usando uma arma para apará-lo), um Atributo de defesa (página 126), ou uma jogada defensiva para Bloquear (colocando um objeto entre o ataque e o alvo). As ações defensivas não dependem da ordem de Iniciativa, sendo resolvidas imediatamente após a realização do ataque e antes de seu dano ser calculado ou revelado.

Para se defender com sucesso, o jogador deve obter um resultado superior à jogada de ataque modificada. A jogada defensiva do personagem será igual a 1d20 + Classe de Armadura base do personagem + qualquer modificador apropriado. Cada personagem só pode tentar se defender uma vez contra cada ataque (incluindo a Manobra Agarrar). Um personagem é capaz de se defender contra mais de um ataque em uma rodada, porém sofrerá uma penalidade apropriada para cada defesa após a primeira (a menos que possua o Atributo Defesas Adicionais; nesse caso a penalidade só é aplicada às defesas posteriores à última defesa adicional). Caso o oponente opte por não se defender (talvez prevendo um ataque mais poderoso que esteja por vir), não poderá mudar de idéia mais tarde.

Se um veículo for alvo de um ataque, seu motorista ou piloto deve realizar os testes de defesa. Caso esteja incapaz de manobrar (por exemplo, confinado num espaço reduzido), o Mestre pode determinar que ele é incapaz de se defender. Da mesma forma, um veículo normalmente é incapaz de se defender de ataques desferidos por um personagem que esteja sobre ele ou em seu interior.

Um resultado natural igual a 1 na jogada defensiva é considerado uma falha automática, independente dos modificadores. Neste caso, o Mestre pode decidir que o personagem sofre dano total automaticamente ou até mesmo o dobro de dano.

DEFENDENDO-SE CONTRA ATAQUES MÚLTIPLOS

Quando estiver se defendendo contra ataques múltiplos durante a mesma rodada, cada defesa após da primeira receberá –2 de penalidade cumulativa na jogada defensiva: –2 para a segunda, –4 para a terceira, –6 para a quarta, etc. Isso significa que mesmo o melhor dos guerreiros poderá ser derrotado se estiver em grande desvantagem numérica. Lembre-se de incluir todos os modificadores atribuídos aos Atributos, Perícias, Talentos e Defeitos. Se obtiver sucesso, o defensor esquiva, bloqueia ou evita de alguma outra forma o ataque, sem sofrer dano algum. O Atributo Defesas Adicionais (página 56) permite que o personagem execute uma certa quantidade de defesas adicionais sem receber penalidades.

PERÍCIAS DE DEFESA RELEVANTES

Quando um personagem se defende de um ataque à distância, Defesa à Distância é a Perícia relevante. Para um combate próximo ou outro ataque corpo a corpo, a Perícia relevante é Defesa Desarmada (se o personagem estiver esquivando ou bloqueando o ataque com seu corpo) ou Defesa Corpo a Corpo (se o personagem estiver usando uma arma para aparar os golpes).

JOGADAS DEFENSIVAS PARA BLOQUEAR

Ao invés de tentar evitar um ataque com uma jogada defensiva para Esquivar/Aparar, o personagem tem a opção de bloquear o ataque com um escudo ou um outro objeto grande e resistente adequado para tal (uma jogada defensiva para Bloquear). Quando o personagem tenta bloquear, recebe +2 de bônus em sua jogada defensiva. Se obtiver sucesso na defesa, o personagem terá colocado o objeto na frente do ataque. O Nível de Armadura do objeto é o que oferecerá proteção para o personagem. Assim, é possível usar uma tábua para bloquear um poderoso raio de energia, mas se o ataque infligir mais dano o que o Nível de Armadura da tábua, irá atingir o personagem mesmo assim, embora causando um dano reduzido. Consulte Quebrando Objetos (página 109) para obter sugestões sobre Níveis de Armadura

para objetos comuns ou a Tabela 11-4: Armaduras e Dispositivos de Proteção (página 108) para escudos. Se o ataque provocar um dano igual a cinco vezes o Nível de Armadura do objeto, ele será destruído. Os personagens só poderão tentar bloquear ataques corpo a corpo ou desarmados, a menos que possuam o Talento Bloquear Ataques à Distância (consulte a página 84).

Por Que a Jogada Defensiva para Bloquear é Mais Fácil?

Das duas opções de jogadas defensivas: para Bloquear ou para Esquivar/Aparar, decidimos tornar a defesa para Bloquear mais fácil por duas razões: Primeiro porque acreditamos que colocar um objeto, como uma espada ou escudo, entre seu corpo e um ataque é sem dúvida muito mais fácil do que evitar qualquer contato (esquiva), ou que usar sua própria arma para aparar o golpe, o que exige uma certa perícia.

Em segundo lugar, acrescentamos +2 de bônus para a jogada defensiva para Bloquear por razões de equilíbrio de jogo. Com uma jogada defensiva para Esquivar/Aparar, o defensor evita completamente o dano, enquanto que ataques poderosos têm a probabilidade de quebrar o objeto utilizado na defesa para Bloquear, e infligir ao menos dano parcial. Em troca de uma manobra de defesa que envolve um risco maior, concedemos ao seu personagem +2 de bônus.

Ataques Indefensíveis e Surpreendido

Um personagem não poderá tentar realizar um teste de defesa caso não esteja ciente de que será atacado, esteja incapaz de se mover ou tenha sido atingido por um Sucesso Decisivo (consulte a página 123). No entanto, se o personagem for pego despreparado, mas estiver ciente do ataque (como durante um ataque de surpresa), será considerado surpreendido, e ainda terá direito a uma jogada defensiva, mas sem receber o bônus de Destreza.

Defesa Total

Um personagem pode abrir mão de qualquer ação e se concentrar totalmente em sua defesa. Ao invés de atacar ou realizar qualquer outra ação, ele se preocupará apenas em se defender. Um personagem executando uma Defesa Total ainda poderá se deslocar normalmente, mas não poderá atacar ou realizar um ação fora de combate: o personagem estará esquivando e se contorcendo, aparando freneticamente, abaixando e se escondendo. Ele recebe +4 de bônus em sua jogada defensiva durante aquela rodada, começando na sua Iniciativa e durando até seu próximo turno. A Defesa Total é uma boa tática para qualquer um que esteja batendo em retirada ou tentando ganhar tempo até a chegada de seus aliados.

Tabela 12—6: Modificadores em Situações de Defesa

Situação de Defesa	Modificadores na Jogada Defensiva
Jogada defensiva para Esquivar/Aparar	Sem modificador
Jogada defensiva para Bloquear	+2
Defesa Total	+4 para cada ataque sacrificado
Defendendo-se contra Múltiplos Ataques	-2 por ataque adicional (cumulativo)
Defendendo-se contra um inimigo indetectável	-8
Defendendo-se quando Despreparado ou Surpreendido	Sem Bônus de Destreza
Defendendo-se contra um Sucesso Decisivo	Nenhuma Defesa Possível

Defendendo os Outros

Há três formas de se defender o alvo de um ataque: empurrando/puxando para fora do caminho, interpondo um objeto (como um escudo ou seu próprio corpo) entre o ataque e o alvo ou utilizando um Atributo. Os dois primeiros métodos estão detalhados abaixo, enquanto o último está descrito em Defendendo com um Ataque (página 126).

A primeira opção, empurrar/puxar (ou Agarrar o alvo que esteja se deslocando) é similar à jogada defensiva para Esquivar/Aparar. O personagem usa uma ação de defesa e realiza uma jogada defensiva. No entanto, é difícil defender outra pessoa, o que impõe uma penalidade significativa à tentativa (consulte a Tabela 12-7). Obviamente, a ação deve fazer sentido; se o personagem for incapaz de alcançar o alvo, não poderá defendê-lo.

Proteger outra pessoa funciona da mesma forma que a jogada defensiva para Bloquear. Como em qualquer outra defesa de Bloqueio, o personagem receberá +2 de bônus em sua Classe de Armadura, e deverá possuir o Talento Bloquear Ataques à Distância para se defender contra armas de ataque à distância. Um personagem poderá Bloquear para outra pessoa usando um escudo, uma arma, um Campo de Força extensível ou simplesmente colocando-se no caminho e absorvendo o impacto do ataque.

No entanto, se o personagem não puder mais realizar ações de defesa, não poderá tentar defender outra pessoa (apesar de, em situações extremas, o Mestre poder permitir que o personagem realize o teste normalmente com as penalidades comuns para um ataque adicional mais qualquer outro modificador).

Tabela 12—7: Defendendo os Outros

Situação de Defesa	Modificador
O alvo está ao alcance	−2
O alvo está a médio alcance	−4
O alvo está a longo alcance	−6
O alvo está em uma posição desconfortável	−2
O defensor está em uma posição desconfortável	−2
O alvo está camuflado por árvores ou arbustos	−2
O alvo está camuflado por escuridão ou fumaça	−4
Defendendo contra Ataques Adicionais	−4 (cumulativo)
O defensor está surpreendido	Impossível defender
Defendendo contra um inimigo indetectável	Impossível defender

Dano

Os personagens sofrem dano devido a combates, acidentes ou outros perigos. Os níveis de dano indicam a jogada de dados necessária para determinar a quantidade de dano causada. O personagem alvo subtrai qualquer dano recebido de seus Pontos de Vida caso o ataque tenha conseguido penetrar sua Armadura, Campo de Força e outras defesas.

Quantidade de Dano Infligido

Cada ataque possui um nível de dano, que é igual ao dano base do ataque (incluindo o valor de dano da arma) mais quaisquer bônus adicionais devido a Dano Maciço e Força, conforme for apropriado para cada ataque. Ao atingir um oponente, o personagem lança o número de dados indicado para determinar a quantidade de dano infligido.

Os personagens podem optar por causar menos dano do que o indicado pelo resultado dos danos, se assim desejarem. Dessa forma, um personagem heróico que acerte um golpe esmagador contra um oponente enfraquecido poderá reduzir seu dano a fim de assegurar que não matará seu oponente por acidente, deixando-o apenas inconsciente. Por exemplo, um personagem atacando com um Ataque Especial de 5d8, capaz de causar um dano de 32 pontos, poderá escolher causar apenas 15 pontos de dano caso perceba que seu alvo está prestes a tombar em batalha.

Combate Desarmado

O dano do ataque será igual a 1d3 mais os bônus de Força e de Dano Maciço do personagem.

Armas de Ataque Corpo a Corpo

O dano do ataque é igual ao valor de dano da arma, mais os bônus de Força e Dano Maciço. Se a arma possuir alguma Vantagem ou Desvantagem, verifique seus efeitos na seção apropriada (páginas 44-49). Consulte a Tabela 11-2: Armas (página 100) para uma lista do dano infligido por diversas armas de ataque corpo a corpo.

Armas de Ataque à Distância

O dano do ataque será igual ao valor do dano da arma, mais os bônus por Dano Maciço. O bônus de Força também poderá ser somado quando apropriado (como no caso de armas de arremesso). Se a arma possuir alguma Vantagem ou Desvantagem, verifique seus efeitos na seção apropriada (páginas 44-49). Consulte a Tabela 11-2: Armas (página 100) para uma lista do dano infligido por diversas armas de ataque à distância.

ATAQUES ESPECIAIS

O dano do ataque equivale ao valor de dano do Ataque Especial, mais os bônus de Força (se apropriado) e Dano Maciço.

DANO DE IMPACTO

O dano também pode ser o resultado de uma ação fora de combate, como colidir com uma lancha na praia ou cair de uma árvore. Naturalmente, algumas ações fora de combate podem resultar na morte de um PdM, mas um evento desses só deve matar um personagem em circunstâncias especiais.

COLISÕES

Durante o decorrer de uma aventura, o veículo dos personagens poderá acidentalmente (ou deliberadamente) colidir contra objetos ao longo da estrada, no céu, na água ou no espaço. O Mestre deve atribuir o dano que considerar apropriado tanto para ao veículo quanto para seus ocupantes durante uma colisão. As Armaduras e os Campos de Força protegem contra esse tipo de dano. Um dano similar pode ser aplicado a personagens que pulem ou sejam empurrados de um veículo em alta velocidade, ou mesmo atropelados por um.

A Tabela 12–8: Dano por Colisão e Queda ajudará o Mestre a determinar o dano causado por atingir o chão, água, um edifício ou qualquer outro objeto imóvel baseando-se na taxa de deslocamento do veículo durante a rodada. Se a velocidade ficar entre dois valores, utilize o maior para calcular o dano.

QUEDAS

Um personagem que caia de uma grande altura sofrerá dano de acordo com a distância da queda. Também é possível realizar um teste da Perícia Acrobacia, sendo que um sucesso reduz o dano à metade, indicando que o personagem caiu corretamente (CD 15 + 1 para cada 30 centímetros acima de 3 metros de queda). Os Atributos Armadura e Campo de Força protegem os personagens contra esse tipo de dano (a critério do Mestre).

TABELA 12—8: DANO POR COLISÃO E QUEDA

VELOCIDADE	DISTÂNCIA DA QUEDA	DANO INFLIGIDO
15 km/h	3 Metros	1d6
30 km/h	6 Metros	2d6
45 km/h	9 Metros	3d6
68 km/h	12 Metros	4d6
90 km/h	15 Metros	5d6
110 km/h	18 Metros	6d6
120 km/h	21 Metros	7d6
180 km/h	24 Metros	8d6
225 km/h	27 Metros	9d6
270 km/h	30 Metros	10d6
450 km/h	33 Metros	11d6
600 km/h	36 Metros	12d6
750 km/h	39 Metros	13d6
1.500 km/h	42 Metros	14d6
3.000 km/h	45 Metros	15d6
4.500 km/h	48 Metros	16d6
6.000 km/h	51 Metros	17d6
7.500 km/h	54 Metros	18d6
11.250 km/h	57 Metros	19d6
15.000 km/h	60 Metros	20d6
Para cada 4.000 km/h adicionais	Acima de 60 Metros	+3d6

ARMADURAS OU CAMPOS DE FORÇA E DANO

Se um personagem possui uma Armadura (página 40) ou Campo de Força (página 51), o dano de cada ataque bem sucedido será reduzido em um valor correspondente à sua Graduação. O personagem sofrerá qualquer dano que não seja absorvido pela Armadura ou pelo Campo de Força, subtraindo seu valor de seus Pontos de Vida atuais. Consulte Efeitos do Dano em um Personagem (coluna da direita) para os resultados.

SUCESSOS DECISIVOS

Sempre que obtiver um resultado natural de 20 nos dados, o atacante obterá um sucesso decisivo. Diferente de outros jogos para o Sistema d20, não é preciso realizar uma segunda jogada de ataque para confirmar o sucesso decisivo. Um resultado de 20 nos dados sempre infligirá o dobro do dano, a menos que o Mestre decida o contrário. Por exemplo, um ataque de 6d8 causará 12d8 de dano sempre que o personagem obtiver um sucesso decisivo.

Como alternativa, o Mestre pode preferir utilizar a regra do Sistema d20 tradicional, exigindo que o jogador faça uma segunda jogada para confirmar se o ataque foi um sucesso decisivo.

EFEITOS DO DANO NO PERSONAGEM

Perder todos os Pontos de Vida pode fazer com que um personagem desmaie ou morra. Caso os Pontos de Vida de um personagem ou PdM sejam reduzidos para menos de zero, eles estarão gravemente feridos e perderão a consciência. Se atingir um valor negativo igual ao seu valor máximo de Pontos de Vida, o ferimento terá sido mortal e o personagem irá morrer (ou ficar em coma, dependendo do clima do jogo) a menos que receba cuidados médicos imediatamente. O Mestre poderá permitir que os personagens resistam tempo suficiente para dizer algumas palavras ou realizar uma última ação heróica.

Ao contrário da maioria dos jogos do Sistema d20, os personagens de *BESM d20* não morrem quando atingem –10 Pontos de Vida (a menos que possuam apenas 10 Pontos de Vida). *BESM d20* é um jogo com características cinematográficas que raramente trata de ferimentos mortais. Se o Mestre desejar um jogo mais minucioso e realista, poderá empregar as regras padrão para Pontos de Vida do Sistema d20, ou seja, o personagem morre quando alcançar –10 Pontos de Vida.

PENALIDADES DECORRENTES DE FERIMENTOS

O Mestre pode impor redutores para personagens que forem feridos em combate. Quando os Pontos de Vida do personagem tiverem sido reduzidos a 75% de seu total, todas as tarefas receberão –2 de penalidade. Esse modificador se aplica a todos os testes de Habilidade e de Perícia e às jogadas de ataque e defensivas. Atingindo 50% de seus Pontos de Vida, qualquer ação sofre –4 de penalidade; com 25%, o modificador torna-se –6.

FÔLEGO RENOVADO

Se no decorrer do combate surgir algum evento que induza uma resposta emocional poderosa num personagem ferido, ele receberá a oportunidade de voltar sua atenção novamente para o combate, eliminando todas as penalidades decorrentes dos danos sofridos e voltando à batalha com "fôlego renovado". O Mestre decide quais eventos são significativos o suficiente para causar esse tipo de reação. Nessas situações, as penalidades são removidas caso o personagem obtenha sucesso num teste de resistência de Força de Vontade ou Fortitude (à escolha do jogador) (CD 10).

Se o personagem cair abaixo de um dos patamares de dano restantes (50% ou 25% do máximo de Pontos de Vida) após conseguir um fôlego renovado, imediatamente voltará a sofrer a penalidade correspondente àquele valor de dano: –4 para 50%, –6 para 25%. Um personagem só pode conseguir fôlego renovado uma vez a cada cena de combate.

TABELA 12—9: PENALIDADES POR DANO

PORCENTAGEM DA QUANTIDADE INICIAL DE PONTOS DE VIDA	MODIFICADOR
100– 76%	0
75– 51%	–2
50– 26%	–4
25– 0%	–6

VALOR DE CHOQUE E FERIMENTOS CRÍTICOS (REGRA OPCIONAL)

As regras para Valor de Choque e Ferimentos Críticos só são apropriadas para jogos mais sombrios e realistas, não sendo recomendadas para aventuras mais simples e leves.

Se o personagem sofrer uma quantidade de dano igual a seu Valor de Choque, existe o perigo de que ele fique atordoado. Se o ataque penetrar sua pele (como uma

bala ou uma faca), o Valor de Choque também representará o dano necessário para causar um ferimento mais grave, que se não receber tratamento, poderá resultar numa hemorragia fatal. O Valor de Choque equivale à quantidade máxima de Pontos de Vida do personagem dividido por 5.

Choque

Se um personagem sofrer mais dano em um único ataque que seu Valor de Choque, deverá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15 + 1 para cada 5 pontos de dano acima do Valor de Choque do personagem, arredondado para baixo).

Se fracassar no teste, o personagem fica atordoado e desmaia. Ele também deixa cair qualquer objeto que estiver segurando. O personagem permanecerá incapacitado por um número de rodadas igual ao valor pelo qual o teste falhou. Um personagem incapacitado fica efetivamente fora de ação, quer esteja nocauteado ou acordado e imobilizado pela dor ou pelo choque. Ele não poderá tomar nenhuma ação ofensiva, defensiva ou uma ação fora de combate. A duração da incapacitação provocada por múltiplas falhas em testes resultantes de vários ferimentos ocorridos num curto espaço de tempo é cumulativa.

Ferimento Crítico

Um personagem que sofra mais dano que seu Valor de Choque num ataque que rompa sua pele (como uma bala, uma faca, uma flecha, um estilhaço de granada, etc.) terá recebido um ferimento crítico. Esse ferimento faz com que o personagem perca 1 Ponto de Vida adicional a cada rodada (ou a cada minuto, se não se tratar de uma situação de combate) até que receba os primeiros socorros. No entanto, não será suficiente apenas estancar o sangramento através de primeiros socorros; isso apenas diminuirá a perda de Pontos de Vida. Um personagem com um ferimento crítico que tenha recebido os primeiros socorros de forma adequada perderá um Ponto De Vida a cada 10 minutos até que seja submetido a uma cirurgia (melhor realizada num hospital) ou a uma cura mágica. Assim, um personagem que esteja seriamente ferido poderá morrer em decorrência do choque e de seus ferimentos internos antes que possa ser estabilizado. Um personagem pode sofrer múltiplos ferimentos críticos. Se isso ocorrer, cada um deles deve ser tratado de forma separada, sendo que os Pontos de Vida perdidos são cumulativos.

Tratamento Médico para Ferimentos Críticos

Se o personagem sofreu um ferimento crítico, perderá um Ponto de Vida a cada rodada (ou a cada minuto, se não estiver numa situação de combate) até que receba cuidados médicos. Isso exige um teste bem sucedido na Perícia Medicina (Atendimento de Emergência) (CD 15 +1 por ferimento crítico recebido). Cada tentativa leva 10 turnos (ou um minuto); é possível realizar diversas tentativas até que uma delas obtenha sucesso. Se o personagem estiver tentando realizar os primeiros socorros em si mesmo, aplique –2 de penalidade. Se ele não possuir um kit de primeiros socorros à mão, e for forçado a improvisar ataduras e similares, aplique –2 de penalidade.

Como mencionado anteriormente, um ferimento crítico que for tratado ainda acarretará a perda de um Ponto de Vida a cada 10 minutos até que o personagem seja operado ou receba uma cura mágica. Isso exigirá um teste da Perícia Medicina (Cirurgia) (CD 15 +1 por ferimento crítico recebido). Não há penalidade caso a cirurgia ocorra em um hospital moderno com uma equipe médica completa, mas haverá –4 de penalidade se a cirurgia for realizada em instalações médicas abaixo das ideais (como por exemplo no consultório do médico, ou em um hospital pobre do terceiro mundo) ou –8 se for realizada usando-se equipamentos improvisados. Cada tentativa leva ao menos 10 minutos. Um sucesso estabiliza o paciente; um fracasso faz com que perca Pontos de Vida equivalentes a duas vezes a margem de falha. No entanto, uma nova tentativa ainda é possível.

Como opção, um personagem que tenha sofrido muito dano (Pontos de Vida negativos) devido à perda cumulativa de Pontos de Vida, também pode necessitar de tratamento, mesmo que não tenha recebido um ferimento crítico. Isso talvez dependa da natureza dos ferimentos; alguém que sofra queimaduras sérias estará em piores condições do que alguém que foi surrado. O Mestre pode determinar que manter um personagem vivo até que receba tratamento médico adequado exija um teste de Medicina (Atendimento de Emergência) e que uma recuperação completa (com taxa de recuperação duas vezes mais rápida) requeira um teste da Perícia Medicina (Cirurgia).

Combate Mental

O combate mental é uma forma especial de confronto que usa o Atributo Telepatia (página 71) para invadir a mente de alguém à força. A maioria dos telepatas realiza ataques mentais usando o Atributo Ataque Especial com a Vantagem Ataque Mental. No entanto, esse conflito mental é uma disputa entre duas psiques, cada uma lutando para derrotar a outra; algo como duas pessoas trocando socos mentalmente. O combate mental pode se tornar letal caso um dos lados comece a destruir conexões mentais, apagar memórias ou destruir células cerebrais. A força física não tem valor nesse tipo de batalha, apenas o poder da mente. Cada rodada de combate mental ocorre num intervalo de 6 segundos na perspectiva dos personagens, o mesmo período de tempo que num combate físico.

O combate mental só pode ocorrer após o estabelecimento de um contato mental, em geral com o emprego do Atributo Telepatia. Uma vez que duas mentes tenham se tocado, aquele que iniciou o contato poderá se retirar a qualquer momento. Como alternativa, infligir um dano físico no iniciador ou talvez utilizar um Item de Poder sejam formas de romper o contato. Para que o alvo seja capaz de quebrar um contato mental indesejado, o jogador deverá permanecer um turno sem realizar nenhuma ação, além de realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15 mais sua Graduação no Atributo Telepatia). Se obtiver sucesso, o atacante será expulso da mente do alvo e o combate mental terminará imediatamente.

Se qualquer um dos personagens em contato metal ignorar todas as ações físicas durante aquela rodada, poderá atacar através do combate mental. Um ataque eficaz exige que o jogador obtenha sucesso em um teste de Sabedoria (CD 10 mais o modificador de Sabedoria do alvo mais quaisquer bônus decorrentes dos Atributos Escudo Mental ou qualquer outra habilidade). O Mestre tem a opção de modificar a CD caso o ataque seja particularmente fácil ou difícil.

O dano psíquico de um ataque bem sucedido será igual ao modificador de Inteligência do personagem (assim, apenas personagens com um valor positivo em seus modificadores de Inteligência poderão causar dano num combate mental). O dano é reduzido dos Pontos de Vida do personagem. Se algum personagem tiver seus Pontos de Vida reduzidos a zero ou menos durante um combate mental, sua mente terá sido invadida, estando agora à mercê do oponente. O vencedor pode extinguir a vida do personagem, vasculhar suas memórias, implantar sugestões poderosas, apagar pensamentos ou simplesmente deixar o personagem inconsciente. Quaisquer mudanças na mente de um personagem (exceto a morte) permanecerão até serem revertidas por outro personagem com o Atributo Telepatia. O Mestre deve decidir exatamente como isso deve ser feito. Interpretar um personagem cuja mente foi alterada é desafiador, mas também pode se tornar uma tarefa muito recompensadora quando jogado com consistência.

Um telepata que deseje alterar a mente do alvo após vencer um combate mental deve despender uma grande quantidade de tempo para isso. Mudanças menores como remover memórias sem importância ou implantar memórias falsas que não sejam essenciais levam algumas horas. Mudanças consideráveis, como infundir (ou apagar) um preconceito ou fobia, reconstruir uma grande parte da memória do alvo ou fazer remodelações em larga escala necessitam dias para serem realizadas. Os personagens são capazes de apressar o processo se estiverem sendo pressionados, mas correrão o risco das alterações desaparecerem com o tempo. O alvo poderá perceber uma falha em sua memória e se questionar sobre o que aconteceu, ou um ajuste na personalidade (uma nova fobia, por exemplo) talvez se enfraqueça ao longo do tempo. Se o personagem desejar realizar uma alteração rapidamente, será capaz de fazer mudanças menores em uma questão de rodadas, enquanto que mudanças de grande porte podem levar uma hora.

Quando um personagem tenta alterar a mente do alvo, deverá obter sucesso em um teste na Perícia Conhecimento: Ciências Sociais (Psicologia) com CD apropriada à extensão da mudança: 10 para mudanças menores, 20 para mudanças maiores, 30 ou mais para mudanças radicais. O Mestre pode aumentar ainda mais a CD caso a alteração seja particularmente severa ou drástica. A margem de sucesso do personagem determina por quanto tempo as modificações irão perdurar, medidas em anos se o personagem executou as alterações com o tempo necessário, ou em dias caso ele tenha apressado as coisas. O Mestre deve fazer esse teste de Perícia secretamente, não informando o jogador sobre o resultado a menos que seja uma falha; ele não saberá por quanto tempo a mudança irá permanecer, apenas se ela ocorreu ou não.

O Atributo Escudo Mental (consulte a página 59) oferece um bônus ao personagem que esteja tentando resistir a um combate ou alteração mental, e funciona como uma Armadura nesse tipo de confronto.

RECUPERAÇÃO

Um personagem que perca Pontos de Vida devido aos danos recebidos poderá se recuperar normalmente (ou ser consertado, no caso de personagens mecânicos).

RECUPERANDO PONTOS DE VIDA

Os Pontos de Vida se regeneram à velocidade de um Ponto de Vida por Nível de Personagem por dia (ou por hora para campanhas menos "realistas") de descanso. Por exemplo, um personagem de 5º Nível recupera 5 Pontos de Vida por dia que permanecer descansando. O ritmo de cura dobra se o personagem estiver recebendo cuidados de alguém que possua Perícias Médicas. No entanto, o personagem recuperará apenas metade dos Pontos de Vida se não permanecer descansando.

RECUPERANDO PONTOS DE ENERGIA

O maior modificador do personagem (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) será igual à quantidade de Pontos de Energia que o personagem recupera a cada hora, esteja descansando ou não.

CONSERTANDO EQUIPAMENTOS

Equipamentos como armas, veículos ou outros dispositivos podem se danificar enquanto combatem o crime. Os personagens podem reparar os danos sofridos pelo equipamento realizando um teste da Perícia Conhecimento: Mecânica. Se o objeto possuir Pontos de Vida, cada sucesso no teste recupera 10 Pontos de Vida, e representa aproximadamente um dia de trabalho (de seis a dez horas), dependendo da extensão dos consertos necessários.

USANDO ATRIBUTOS EM COMBATE

Em algumas situações, os jogadores desejarão usar seus vários Atributos de forma inventiva, no meio da luta. As regras a seguir explicam o uso de Atributos em combate. Em muitos casos, a Perícia Usar Poder apropriada (página 79) poderá influenciar as chances de sucesso.

USANDO ATRIBUTOS CONTRA OPONENTES

Personagens criativos podem usar um grande número de Atributos aparentemente inofensivos de forma muito eficiente em combate. Os Ataques Especiais foram obviamente criados para serem usados de forma ofensiva contra um oponente, mas e que tal o Teletransporte? Um personagem não seria capaz de teletransportar um oponente para a frente de um caminhão em movimento, ou simplesmente para longe do combate?

Quando o personagem deseja usar um Atributo normalmente inofensivo contra a vontade de um oponente, deverá utilizar uma ação fora do combate, realizando um teste da Perícia Usar Poder. Se obtiver sucesso, o alvo tem direito a um teste de resistência (aquele que for mais apropriado) para se defender dos efeitos daquele Atributo. A CD do teste será 10 + 1 por Graduação do Atributo que estiver sendo usado contra ele.

Esfera de Controle

Se um personagem tentar usar um Atributo em um objeto dentro da esfera de controle de m oponente, este terá direito a um teste de resistência para resistir aos efeitos, como se fosse o alvo do ataque. Por exemplo, um teletransportador que deseja teletransportar as balas para fora da arma de um oponente precisará realizar um teste de Inteligência contra a CA do alvo (a CD apropriada para a ação), sendo que o indivíduo que está segurando a arma tem direito a um teste de resistência de Vontade para resistir ao efeito. Outros objetos comuns que em geral se encontram na esfera de controle do personagem incluem: o chão aos seus pés, o ar à sua volta, objetos que ele esteja carregando ou segurando, etc. O Mestre determina quais objetos estão dentro da esfera de controle do defensor.

TUDO OU NADA OU EFEITOS PARCIAIS

Quando um Atributo é usado contra um grupo de alvos, o Mestre pode escolher uma de duas opções para resolver o teste de resistência. Quando um grande número de pessoas tenta resistir aos efeitos do Poder, o Mestre faz um teste de resistência, usando a média dos modificadores de resistência dos alvos. Personagens importantes (personagens dos jogadores ou PdMs importantes) devem ter a oportunidade de realizar um teste individual. Com isso evita-se que vilões consigam teletransportar um grupo de 50 pessoas, incluindo os jogadores, usando os cidadãos mais vulneráveis como forma de evitar os altos valores de resistência dos heróis. Dessa forma, ou todos os alvos serão afetados pelo Atributo (no caso de uma falha no teste) ou nenhum deles será afetado (com um sucesso).

Como alternativa, o Mestre pode usar o resultado de uma única jogada para todos os jogadores, acrescentando os modificadores individualmente; assim os personagens do grupo que tiverem bônus de resistência maiores resistirão, enquanto aqueles com bônus menores serão afetados.

ATRIBUTO VERSUS ATRIBUTO

Quando dois personagens usam seus Atributos um contra o outro, quem vence? Na maioria das situações, o personagem com a maior Graduação. Por exemplo, um criminoso alienígena esta tentando escapar usando o Atributo Vôo. O herói agarra o vilão usando sua Telecinésia, tentando puxá-lo de volta e evitar que ele escape. O herói possui 5 Graduações em Telecinésia, enquanto o alienígena tem 3 Graduações em Vôo. O herói, portanto, é suficientemente forte para evitar que o alienígena escape.

Se ambos os Atributos tiverem Graduações similares (em geral iguais ou com apenas uma Graduação de diferença), o Mestre poderá exigir um teste resistido para ver quem vence a disputa. Usando o exemplo acima, se o alienígena possuísse 4 Graduações em Vôo, em vez de 3, o Mestre exigiria um teste resistido. O alienígena realiza um teste de Destreza (já que destreza é a Habilidade relevante para Vôo), obtendo 16 como resultado. O herói agora deve realizar um teste de Inteligência (já que Inteligência é a Habilidade relevante para Telecinésia) e obter 16 ou mais como resultado a fim de evitar que o alienígena escape.

O que acontece se o personagem possuir dois ou mais Atributos que podem ser usados no teste resistido? E se o alienígena do exemplo acima também possuir 4 Graduações em Telecinésia? Em situações assim, o Mestre deve simplesmente somar as Graduações dos dois Atributos para ver quem vence o teste resistido. Assim, se o alienígena possui 3 Graduações em Vôo e 4 Graduações em Telecinésia, terá 7 Graduações no total, que é muito superior às 5 Graduações de Telecinésia do herói. Assim, o alienígena será capaz de realizar sua fuga (possivelmente erguendo o herói no ar ou simplesmente se libertando de seu poder, de acordo com a escolha do Mestre).

USANDO ATRIBUTOS PARA ATACAR

Em filmes e séries de TV de anime, é normal que os personagens usem Atributos aparentemente pacíficos e inofensivos para atacar e prejudicar seus oponentes. Por exemplo, um personagem com a Perícia apropriada é capaz de desorientar seus inimigos teletransportando-os repetidamente durante um turno de combate, ou ainda teletransportando partes de inimigos inorgânicos para longe, causando traumas maciços. A lista de aplicações de um Atributo como forma de ataque é infinita; os personagens de anime são bem conhecidos por ampliar as fronteiras da inovação. No entanto, a maioria dos Atributos não leva em conta esses truques ofensivos; eles são realizados usando os Ataques Especiais. Um Ataque Especial não precisa estar limitado apenas ao disparo de poderosos raios de energia; ele pode ser qualquer tipo de "ataque" que prejudique um oponente. O personagem que teletransporta um alvo repetidamente em uma rodada poderá possuir um Ataque Especial com a Vantagem Drenar Forças e a Desvantagem Não Causar Dano, refletindo a desorientação repentina que o alvo sente após o ataque e o fato de que nenhum dano físico foi infligido a ele.

Como alternativa, se o personagem for capaz de teletransportar uma porção do alvo para longe, prejudicando-o, o Ataque Especial pode ser formulado para causar uma incrível quantidade de dano.

Ao usar as Vantagens e Desvantagens de Ataque, os jogadores são capazes de criar todo tipo de ataque, representando as várias maneiras criativas de utilizar uma Habilidade. Alguns Ataques Especiais projetados dessa forma possuirão a Vantagem Integrado (Atributo) (página 46) ou o Defeito Dependente (página 49).

USANDO ATRIBUTOS DEFENSIVAMENTE

Assim como os personagens são capazes de encontrar formas criativas de usar seus Atributos contra seus oponentes, também possuem a mesma capacidade de pensar em formas diferentes de usar seus Atributos para se defenderem do perigo. Para que um personagem use um Atributo defensivamente, deverá escolher o Atributo Defesa Ampliada (página 55). Se o personagem não possuir esse Atributo, não terá experiência o suficiente para usar seu Poder de forma defensiva. Assim, um personagem com Teletransporte que não possua o Atributo Defesa Ampliada: Teletransporte será capaz de se teletransportar, mas não possuirá o treinamento ou o conhecimento necessário para fazer isso no momento exato para evitar um ataque.

Defendendo com um Ataque

Ao retardar uma ação até ser atacado pelo oponente, o personagem pode se defender usando seu Atributo ofensivamente. Essa opção de ataque e defesa simultâneos combina as orientações das seções Usando Atributos Contra Oponentes e Usando Atributos Defensivamente em uma única ação. Para obter sucesso, o personagem deve ativar o Atributo usando o teste apropriado, além de realizar um teste de resistência (para o Atributo Defesa Ampliada) de modo a ativar os efeitos de forma apropriada. Por exemplo, quando um personagem ataca um criminoso que ainda tem uma ação, o criminoso poderá tentar fazer uso de seu Teletransporte para colocar um inocente entre ele e a rajada *chi* do personagem. O criminoso primeiramente deve realizar um teste de Inteligência para ver se o Teletransporte funciona. Se obtiver sucesso e a vítima não for capaz de resistir, um teste de resistência de Reflexos determinará se o criminoso conseguiu ativar o Teletransporte a tempo.

Também é possível empregar esse método para defender outras pessoas usando um Atributo. Se um aliado (ou um transeunte inocente, etc.) estiver sendo atacado, o personagem pode (por exemplo) tentar teletransportar o alvo para longe do ataque com o uso de Teletransporte e Defesa Ampliada.

PROGRESSÃO DO PERSONAGEM

A progressão dos personagens é desnecessária em aventuras curtas, mas durante uma campanha mais longa, os jogadores desejarão aperfeiçoar seus personagens. A progressão não é uma exigência, mas pode refletir os conhecimentos adquiridos pelos personagens através dos conflitos com o ambiente, com outros personagens ou PdMs ou mesmo entre si.

Encorajamos o Mestre a premiar todos os personagens com Pontos de Experiência (XP) ao final de cada sessão de jogo. A importância do prêmio deve depender dos eventos ocorridos em cada sessão, assim como a qualidade da interpretação de cada jogador. Use a tabela a seguir como diretriz para determinar a quantidade de XP que deve ser atribuída a cada jogador.

Tabela 12—10: Premiação em XP

Premiação Básica = 100 × a média de Nível de personagem do grupo de jogadores.

Acrescente metade da premiação básica se os personagens superaram um encontro fraco/menor.
Acrescente a premiação básica se os personagens superaram um encontro moderado/médio.
Acrescente de 1,5 a 2 vezes a premiação básica se os personagens superaram um encontro forte/superior.

Acrescente 10% da premiação básica se os personagens não conseguiram superar um encontro fraco/menor.
Acrescente 20% da premiação básica se os personagens não conseguiram superar um encontro moderado/médio.
Acrescente 30% da premiação básica se os personagens não conseguiram superar um encontro forte/superior.

Acrescente metade da premiação por interpretações razoáveis, heróicas e de acordo com o personagem.
Acrescente a premiação por interpretações muito boas, heróicas e de acordo com o personagem.
Acrescente de 1,5 a 2 vezes a premiação para interpretações excepcionais, heróicas e de acordo com o personagem.

Consulte o *Livro do Jogador* para regras sobre a aplicação de XP.

PREMIAÇÃO BÁSICA

Todos os jogadores que participaram da sessão de jogo devem receber um número de pontos de XP equivalente a 100 × a média dos níveis dos personagens do grupo (e não dos níveis de classe, consulte a página 10).

SUPERANDO ENCONTROS

Ao determinar as premiações de XP por encontro, os Mestres devem lembrar que encontro não significa necessariamente combate. Embora o combate seja um tipo de encontro, não é a única forma. Resolver um mistério, salvar alguém de um incêndio, escapar da armadilha mortal de um mágico poderoso, negociar a libertação de reféns ou outras situações similares nas quais o personagem se vê lutando contra forças contrárias são considerados encontros. Qualquer situação onde exista uma conseqüência pelo fracasso do personagem é considerada um encontro.

Para os encontros dignos de nota, o Mestre deve premiar os personagens com uma quantidade de XP que representa o aprendizado que estes personagens tiveram com esse evento. Todos os personagens envolvidos em um encontro recebem XP, independente do seu grau de envolvimento. Por exemplo, tanto o Samurai que luta cara a cara contra o vilão, quanto seu aliado, um Tecnogênio, que tenta desarmar a bomba e o terceiro membro do grupo, que transporta os transeuntes inocentes para um local seguro, devem receber a mesma quantidade de pontos de XP por esse encontro. Cada personagem desempenhou um papel importante na solução do problema.

O valor da premiação deve ser equivalente ao desafio que os personagens têm de superar. Se estiver virtualmente garantido que os personagens terão sucesso, o Mestre não deve premiá-los com pontos de XP; trata-se de uma atividade mundana, abaixo dos padrões mínimos da premiação básica. Se o conflito representar um desafio menor para os personagens, mas um deles provavelmente for capaz de superá-lo, como um habilidoso Arsenal frustrando um simples roubo a banco ou um grupo de personagens salvando os residentes de um prédio em chamas, o Mestre deve conceder metade da premiação básica. Se o conflito for comparável à habilidade dos personagens, como derrotar um grupo de criminosos com o mesmo nível que eles ou resolver um mistério complexo, o Mestre deve conceder uma premiação equivalente ao valor da premiação básica. Por fim, se o conflito for superior aos personagens, como derrotar um poderoso arquimago em seu covil, frustrar uma conspiração que ameaça o mundo ou algo similar, eles deverão receber uma quantidade de XP de 1,5 a 2 vezes o valor da premiação básica.

Essa premiação deve ser concedida para cada conflito superado, sendo que o Mestre deve ter em mente que uma sessão média de 4 a 6 horas em geral abrange um ou dois encontros dignos de nota; a maioria das situações está coberta pela premiação básica de XP.

FALHANDO DURANTE UM ENCONTRO

Os personagens são capazes de aprender algo, mesmo quando fracassam; o que não devem fazer! Quando os personagens não conseguem superar um encontro, o Mestre deve premiá-los com um bônus variado entre 10% da premiação básica para um encontro menor, 20% para um encontro moderado e 30% da premiação básica para um encontro superior (arredondado para baixo).

INTERPRETAÇÃO EXCEPCIONAL

Jogadores excepcionalmente talentosos ou ativos (aqueles que permanecem fiéis a seus personagens, encorajam outros jogadores a participar, ajudam a trama do jogo a avançar, etc.) poderão receber pontos de XP adicionais. Quando um jogador faz um bom trabalho interpretando seu personagem, o Mestre deve lhe conceder um bônus igual a metade da premiação básica. Para uma interpretação muito boa, o bônus deve ser equivalente à premiação base. Por fim, para uma interpretação excepcional, o bônus deve corresponder a 1,5 a 2 vezes a premiação básica. O Mestre não deve se sentir obrigado a conceder essa premiação; ela é válida apenas para interpretações que se destaquem. A premiação básica é suficiente para os jogadores que apenas aparecem para jogar ou que interpretam adequadamente.

CAMPANHAS, MINI-CAMPANHAS E AVENTURAS

Um jogo de RPG pode variar de uma simples aventura com algumas horas de duração até uma longa campanha, com inúmeras sessões abrangendo um período de meses ou anos. O ritmo da história e a profundidade da trama de uma campanha são diferentes do que se espera numa mini-campanha, que por sua vez é diferente do que existe em uma aventura avulsa.

CAMPANHAS

As campanhas costumam ter um pano de fundo vasto ou épico, com diversas tramas menores se entrelaçando umas às outras para revelar uma história maior. Os personagens têm tempo para desenvolver personalidades únicas à medida que encaram desafios a seus corpos, almas e mentes. Os personagens também podem aprender novas Perícias e Atributos, além de estabelecer relacionamentos duradouros com os PdMs. Numa campanha, os jogadores dispõem de bastante tempo para explorar os vários aspectos do mundo criado pelo Mestre. Além disso, diversos antagonistas surgirão e desaparecerão durante o curso da campanha, conforme vão sendo derrotados, destruídos ou reabilitados pelos personagens. O Mestre deve estabelecer as linhas gerais da trama antes do início do jogo, mas o meio e a conclusão da história serão determinados em grande parte pelos interesses e pelas ações dos personagens.

MINI-CAMPANHAS

Uma mini-campanha é um único arco de história que geralmente se desenrola num período de 4 a 8 sessões de jogo. Os personagens podem não se desenvolver muito ao longo de uma mini-campanha, já que a trama acontece num intervalo de alguns dias a algumas semanas. Em geral, os antagonistas se fazem presentes em todas as sessões, sendo que o grande vilão, se houver, sobreviverá até a dramática conclusão da trama. As mini-campanhas exigem uma estrutura mais detalhada para a trama do que uma campanha com final aberto, fazendo com que os jogadores fiquem mais concentrados na história, em vez dos personagens. O Mestre deve saber aonde os personagens começarão (o início) e para onde devem ir (o meio), deixando que a conclusão da história dependa em muito das escolhas que os jogadores fizerem ao longo do jogo.

AVENTURAS

Uma aventura trate de uma única idéia de história, em uma sessão de jogo que dura em torno de 3 a 8 horas. Estas aventuras freqüentemente são narradas em convenções ou como demonstração nas lojas especializadas. É incomum que os personagens se desenvolvam muito ao longo da aventura, uma vez que a história dura de apenas algumas horas a alguns dias. Para se manter um alto nível de intensidade durante o jogo, a interpretação das personalidades dos personagens muitas vezes é sacrificada em favor de conflito e ação mais dramáticos. Para que o jogo termine em uma só sessão, a aventura deve ser extremamente estruturada, oferecendo aos personagens apenas um número limitado de escolhas para cada dilema que eles enfrentarem. A maioria dos Mestres, ao escreve a trama, já estabelece o começo e o meio da história e possui uma noção do final, sendo que ele pode ser influenciado pelas ações dos jogadores (por exemplo, irá o vilão vencer, perder ou escapar?).

A decisão do Mestre de narrar uma campanha, uma mini-campanha ou uma aventura deve se basear em alguns fatores importantes:

- A idéia de história do Mestre depende de um número mínimo de sessões para ser completada?
- Por quanto tempo os jogadores pretendem se comprometer com o jogo?
- O jogo tem natureza introdutória ou os jogadores já são experientes? Ele será narrado para desconhecidos durante uma convenção de RPG ou para jogadores que já se conhecem?
- Quanto de caracterização e interpretação se deseja nesse jogo?

ESCOLHA DO GÊNERO

A sessão Gêneros de Anime (Capítulo 1: Introdução, página 4) descreve alguns dos gêneros de anime mais apropriados para uma aventura. Segue abaixo um resumo rápido dos diferentes gêneros e seus elementos significativos pela perspectiva do jogo.

ARSENAIS

Será que os personagens vão incendiar a história com armas, raios laser ou lançadores de foguetes? Os animes de arsenais em geral se caracterizam por belas mulheres com armas enormes, mas os homens (normalmente garotos bonitões) também são bastante comuns. O gênero Arsenal em geral se passa durante a história recente ou nos dias de hoje, mas pode funcionar igualmente bem num futuro não muito distante com temática *cyberpunk* ou com caçadores de recompensas e agentes secretos espaciais.

ARTES MARCIAIS

Os personagens dominam técnicas de artes marciais poderosas, sejam elas realistas (como o karatê e o kendô) ou exageradas (como uma forma secreta de ninjitsu ou bolas de fogo criadas com emprego do *chi*)? A campanha pode ser caracterizada por muita ação e aventura ou ser estruturada de forma mais semelhante ao gênero de ídolos, com ênfase no trabalho em equipe e competições pacíficas.

ASES DO ASFALTO

As perseguições de carro, motocicletas, motores envenenados e rachas são parte importante de seu jogo? Essa variação da história de mechas em geral é combinada com os animes de Arsenais, mas também pode envolver situações relativamente pacíficas (corridas, competições esportivas, patrulhas de trânsito, gangues de motoqueiros no colegial).

EXILADOS INTERDIMENSIONAIS

Os personagens são pessoas do mundo moderno que ficaram presas em algum outro lugar? Os personagens podem possuir alguns itens de tecnologia moderna que serão vistos pelos nativos como Itens de Poder, ou ainda ter adquirido poderes paranormais (veja Fantasia) ou a capacidade de se tornarem talentosos pilotos de mecha (veja Mecha). O "outro lado" talvez contenha suas próprias surpresas: monstros, magias ou tecnologias bizarras. Numa campanha como essa, é possível incluir personagens de ambos os mundos no grupo.

FANTASIA HERÓICA

Os personagens serão um grupo arquetípico de heróis fantásticos, incluindo guerreiros corajosos (e suas armas mágicas), magos, elfos arrogantes e anões rabugentos? Eles enfrentarão as ameaças rotineiras, como bandidos e trolls, dragões enlouquecidos e senhores das trevas tentando obter artefatos poderosos capazes de ameaçar o mundo. Lembre-se que, nos animes, os heróis fantásticos muitas vezes se misturam com mechas e ficção científica.

FICÇÃO CIENTÍFICA

Os personagens utilizam ou encontram uma tecnologia mais avançada que as dos dias atuais, como robôs ou portais estelares? Conhecem raças alienígenas e se aventuram em mundos estranhos? Veja Visitantes Alienígenas, Mecha e Ópera Espacial.

ÍDOLOS OU ESPORTES

Os personagens são estrelas em ascensão? Eles podem ser qualquer coisa, desde astros da música pop a pilotos de Fórmula 1 ou lutadores profissionais. Eles competirão com artistas rivais, sofrerão com sua falta de confiança (ou excesso), e com as tentações de pessoas que desejam explorá-los. Esse tipo de campanha

geralmente é estruturado em uma série de semifinais de competições ou eventos que culminam com um grande clímax, e por isso é ótimo para mini-campanhas.

MECHA

O jogo retratará robôs gigantes, caças de combate, andróides, ciborgues, ou outros mechas como protagonistas? Os jogadores possuirão uma base secreta ou uma fortaleza móvel de batalha? Entre os estereótipos comuns incluem-se o jovem soldado em treinamento, cheio de angústia, mas com grande habilidade; o exibicionista que adora o combate, o guerreiro reservado que possui um passado misterioso, o cara comum apanhado no meio de um conflito e por fim o cínico veterano de guerra, endurecido pelo combate. Um esquadrão de mechas deve pôr de lado suas rivalidades, dominar suas máquinas, e descobrir um jeito de derrotar seus oponentes, o que pode se tornar uma tarefa complicada se um deles acidentalmente se apaixonar pelo inimigo ou descobrir que a Grande Guerra na verdade é um grande engano, começado por seu próprio lado.

MONSTRINHO DE ESTIMAÇÃO

Os personagens são crianças fofinhas com seus monstrinhos de estimação, treinando intensamente para derrotar os monstrinhos de outras pessoas ou qualquer um que fique em seu caminho?

NAMORADA EXÓTICA

Que tal uma novela em que um monte de garotas com superpoderes vivam em torno de um único garoto? Basta escolher alguns outros gêneros (Visitantes Alienígenas, Mechas, etc.) para justificar as habilidades especiais que essas garotas possuem. Invente um motivo bizarro pelo qual o grande interesse de suas vidas seria atraído para um cara normal (que pode ser um jogador ou um PdM) e você terá uma máquina de criar tramas que irá funcionar dia após dia à medida que mais e mais garotas ciumentas aparecem, trazendo consigo seus próprios problemas e complicações para a trama.

NO TEMPO DA ESCOLA

Os personagens têm de vestir uniformes escolares, freqüentar as aulas, se preocupar com quem está namorando quem, além de tentar não chegar atrasados à escola? Muitos outros gêneros são caracterizados por heróis adolescentes que passam algum tempo na escola entre suas aventuras.

ÓPERA ESPACIAL

Os personagens viajam em uma espaçonave visitando mundos novos e estranhos com regularidade? Patrulhas espaciais, piratas espaciais, caçadores de recompensa, exploradores, mercenários e guerras galácticas são cenários possíveis para uma ópera espacial.

PERÍODO DA HISTÓRIA

O jogo se situa em algum período histórico (como o Japão dos Samurais ou a França pré-revolucionária) onde os personagens poderão usar belos trajes e lutar lado a lado com famosas figuras históricas?

SOBRENATURAL

Os personagens lutam contra monstros, fantasmas, demônios e outras entidades assustadoras que vivem nas sombras? Ou serão eles mesmos os monstros? Muitas séries de animes mesclam diversos elementos, e não existe uma razão pela qual um RPG não possa fazer o mesmo. Por exemplo, misture mecha, ídolos e escola: os personagens são estrelas de um campeonato de lutas com armaduras de poder, mas apesar disso ainda têm que ir às aulas.

SUPER-ESQUADRÕES OU GAROTAS MÁGICAS

Os personagens possuirão superpoderes (sejam eles paranormais, raciais ou tecnológicos) e os empregarão para combater o mal? Eles possuem identidades secretas ou bichinhos de estimação fofinhos? Em animes com super-esquadrões ou garotas mágicas, em geral existe uma clara dualidade, com os heróis se opondo diretamente a uma determinada organização maligna, ligada às suas próprias origens.

VISITANTES ALIENÍGENAS

Entre os personagens ou antagonistas, incluem-se alienígenas que estejam visitando, ajudando ou invadindo nosso planeta? Essa pode ser uma boa forma de colocar pessoas com poderes estranhos ou mechas de alta tecnologia numa campanha situada nos dias de hoje. Os "alienígenas" também poderão vir de outra dimensão ou mesmo do fundo do mar, ao invés do espaço. Visitantes alienígenas podem estar aqui apenas para se divertir ou para conquistar o mundo. Uma situação clássica envolve um grupo de vilões alienígenas que aterrissam na Terra fugindo da perseguição de um grupo de heróis alienígenas, e os pobres seres humanos são pegos no meio de uma disputa de poder entre duas facções diferentes.

CRIANDO UM CENÁRIO DE JOGO

Esse é o lugar onde os jogos acontecem. O foco do jogo (campanha, mini-campanha ou aventura) será o fator que determina quanto trabalho deverá ser investido no cenário. As idéias podem ser originais ou emprestadas de animes existentes. Os exemplos podem incluir uma Terra num futuro próximo ameaçada por uma invasão alienígena; um mundo de fantasia povoado por feiticeiros, elfos e dragões; uma escola assombrada por fantasmas; um futuro *cyberpunk* onde humanos e robôs competem pela supremacia; ou praticamente qualquer outra coisa. O Mestre deve criar um cenário que terá prazer em desenvolver e que o encoraje a criar aventuras interessantes.

ÉPOCA

Os jogos inspirados em animes podem ocorrer em qualquer período, do passado distante ao futuro longínquo, ou mesmo num mundo sem conexão direta com o nosso. Em cenários muito distantes da Terra dos dias de hoje, o Mestre terá de gastar mais tempo pensando sobre a geografia, a cultura, a tecnologia, as sociedades e as pessoas desse mundo. Um atalho útil é traçar paralelos com culturas reais (por exemplo, "como no Japão medieval, exceto que...") e apenas destacar as diferenças, sejam elas nomes de países ou o uso de lagartos como montarias, em vez de cavalos.

A escolha do gênero muitas vezes sugere uma época em particular, mas não precisa ditar as regras. Por exemplo, apesar de uma campanha de mechas e robôs gigantes geralmente se passar no futuro, também poderá transcorrer no presente (com a chegada de alienígenas) ou no passado (criando um passado alternativo onde existam robôs mágicos ou movidos a vapor). Da mesma forma, um romance colegial poderia surgir tão facilmente numa academia espacial futurista quanto na Tóquio dos dias de hoje.

As épocas mais comumente retratadas nos animes incluem:

O Japão dos Samurais

O período da história do Japão mais popular para animes históricos é a era dos Samurais (embora nos animes, talvez fosse melhor chamá-la "a era dos ninjas").

O *Samurai* era uma classe aristocrática de guerreiros, que juravam serviço a um senhor. Eles dominaram o Japão por mais de mil anos, sendo que seu poder finalmente começou a declinar em 1860, depois que o Japão se abriu às influências Ocidentais. Seu poder atingiu o ápice durante o período das "províncias em guerra" (Sengoku), de 1467 a 1558, quando uma sangrenta guerra civil irrompeu entre clãs rivais. Eles seguiam o *Bushido* ("o caminho do guerreiro"), um código que enfatizava a obediência ao senhor e a honra pessoal. Os guerreiros *Samurai* vestiam armaduras e lutavam com espadas e arcos, apesar dos exércitos japoneses também usarem *naginatas* e (a partir do séc. XVI) armas de fogo. A marca dos *Samurais* era o cabelo preso em um coque e a posse de duas espadas; a *katana*, mais longa, utilizada para o combate, e outra mais curta, chamada *wakizaki*.

Ocultos nas sombras do Japão antigo estão os *ninjas*: espiões e assassinos, algumas vezes servindo a um governo, outras vezes aos interesses de um determinado líder de clã. Nos animes, os ninjas são conhecidos por possuírem seu próprio código de honra, tão rígido quanto o dos samurais, e por serem mestres na invisibilidade, nas artes marciais e nos truques sujos, como o uso de venenos e pólvora. Não é coincidência que os ninjas também oferecem a principal justificativa "histórica" para a presença de lutadoras habilidosas, já que eram conhecidos por empregarem tanto homens quanto mulheres entre seus agentes.

Outros arquétipos encontrados numa campanha da era dos samurais incluem: *Daimyo* (os orgulhosos líderes dos clãs a quem os samurais serviam); monges Budistas (alguns eram sábios ou exorcistas, outros guerreiros ferozes); *Ronin* (Samurais em desgraça, sem mestre; geralmente contratados como guarda-costas ou mercenários); sacerdotes xintoístas e donzelas consagradas (às vezes retratados como possuidores de poderes mágicos xamanísticos); artesões habilidosos (especialmente os fabricantes de espadas) e, é claro, os camponeses plebeus oprimidos.

Exemplos de Animes: Dagger of Kamui, The Hakkenden, Ninja Cadets, Ninja Ressurrection, Ninja Scroll, Ruroni Kenshin — Samurai X e Yotoden são exemplos de animes ambientados no Japão dos samurais ou em mundos de fantasia inspirados por essa época.

Outros Períodos Pré-Industriais

Não há necessidade de se limitar apenas ao Japão Antigo para um cenário histórico pré-industrial. Os animes ocasionalmente transcendem suas raízes japonesas e ambientam suas tramas em outros períodos históricos. A diferença entre "história no estilo anime" e "história real" algumas vezes consiste na introdução de guerreiras e na adição de alguns elementos sobrenaturais. O conhecimento real dos eventos históricos pode ser útil, mas não é necessário; as histórias de anime muitas vezes não guardam mais semelhança com a realidade do que os filmes de Hollywood.

Exemplos de Animes: *Nazca* (império Inca), *Rose of Versailles* (França Pré-Revolucionária).

História Recente

Este período se inicia com o Velho Oeste, a Era Vitoriana e a Restauração Meiji (a queda dos Samurais e a ascensão da classe média) no final do século 18, e se estende até as duas Guerras Mundiais no início do século passado. Nos animes, um período que tem despertado cada vez mais interesse é o que abrange a década de 1920 até o início dos anos 30, quando um Japão vibrante e recém-industrializado estava começando a ser respeitado como uma nação moderna sem ter ainda manchado suas mãos com os crimes cometidos durante a II Guerra Mundial e sofrido o trauma da derrota. Esse período algumas vezes também é relacionado ao Grande Terremoto de Kanto (Tóquio; página 135). O nível de detalhamento e precisão fica a cargo do Mestre. Muitos programas adicionam elementos sobrenaturais ou uma pitada de tecnologia anacrônica, algumas vezes beirando a história alternativa.

Exemplos de Animes: *Doomed Megalopolis, Grave of the Fireflies, Master of Mosquiton, Mermaid Forest* e *Porco Rosso.*

História Alternativa

Nesse cenário, o fluxo do tempo foi alterado drasticamente, criando uma realidade diferente. Um gênero popular nos animes envolve histórias onde o povo Japonês, de alguma forma, evitou os erros cometidos durante a II Guerra Mundial: talvez uma invasão de demônios ou alienígenas, forçando os Aliados e o Eixo a lutarem lado a lado contra uma ameaça maior. Outros cenários de anime seguem o gênero *"steam punk"*, no qual inventores brilhantes desenvolvem tecnologias anacrônicas para lutar contra o mal (ou entre si).

Nesses cenários é comum a existência de robôs gigantes movidos a vapor ou a gasolina, submarinos semelhantes ao *Nautilus* da obra de Júlio Verne e gigantescas locomotivas blindadas. Poderes mágicos ou psíquicos também podem ser adicionados à mistura. É claro que também é possível criar uma campanha de história alternativa em um passado mais distante ou com uma variação dos dias de hoje.

Exemplos de Animes: *Kishin Corps, Sakura Wars* e *Spirit of Wonder* são todos exemplos de cenários de anime em períodos históricos alternativos, transcorrendo entre 1880 e 1938. Veja também a antologia de animes chamada *Robot Carnival* para outras cenas com temática semelhante.

Dias Atuais

O período é o presente, o passado recente ou um futuro muito próximo. Esse cenário é o que oferece menos trabalho para o Mestre, se adaptando facilmente a gêneros que variam do horror adulto aos jogos de ação. A tecnologia atual pode ter um papel importante, assim como a experiência de freqüentar a escola. Elementos comuns incluem: polícia e bandido, garotas mágicas, lutadores de artes marciais, romances ou comédias adolescentes, militares, música pop, poderes psíquicos, esportes e invasões alienígenas ou de criaturas sobrenaturais. O período moderno pode incluir temas de ficção científica e fantasia, caso a Terra tenha sido invadida por alienígenas ou os personagens sejam capazes de viajar entre dimensões.

Exemplos de Animes: *Gunsmith Cats, Kimagure Orange Road, Ranma 1/2, Sailor Moon, Tenchi Muyo, Uratsei Yatsura, Geobreeders, Tokyo Babylon* e tantos outros que perdemos a conta.

Futuro Próximo

O cenário se passa em algum momento dos próximos cinqüenta anos. A tecnologia está avançando rapidamente, mas a maioria das pessoas ainda vive na Terra, apesar de poder haver bases em órbita, na Lua ou até mesmo em Marte. Alguns cenários podem ser distopias *cyberpunks*, onde mega corporações dominam o mundo, a poluição corre solta, ciborgues patrulham as ruas e agências governamentais corruptas e a ameaça de uma guerra mundial fazem com que os cidadãos comuns vivam em um constante estado de terror. Outras realidades podem ser mais semelhantes ao nosso mundo, mas mostram o desenvolvimento de novas tecnologias capazes de criar robôs gigantes, poderes psíquicos, inteligência artificial ou que simplesmente oferecem aos exércitos da Terra uma chance de lutar contra os invasores de outro mundo.

O Mestre deve devotar algum tempo para pensar sobre quais tecnologias de ficção científica existem, em particular quais "Equipamentos Pessoais" de natureza futurista estão disponíveis.

Exemplos de Animes: *AD Police, Blue Submarine No. 6, Bubblegun Crisis, Cat Girl Nuku Nuku, Dominion Tank Police, Genocyber, Ghost in the Shell, Iczer One, Macross, Mobile Police Patlabor, Serial Experiments Lain.* Exemplos interessantes que combinam um futuro próximo cyberpunk com magia são *Hyper Police* e *Silent Möbius.*

Futuro Distante

Num cenário situado em um futuro distante, nosso mundo terá mudado a ponto de se tornar irreconhecível. Uma grande porção da humanidade poderá agora viver no espaço, seja em gigantescas colônias cilíndricas entre a Terra e a Lua, em Marte ou em mundos de um sistema solar distante. A campanha pode ocorrer num único planeta (a Terra ou outro mundo), se espalhar através de um só sistema solar ou abranger um império estelar onde viagens interestelares são um meio de vida. A humanidade, no entanto, talvez nunca tenha alcançado as estrelas. Em vez disso, a Terra foi devastada por um terrível holocausto (como uma guerra nuclear, poluição ou o impacto de um asteróide). Nossas cidades podem ter sido substituídas por vastidões estéreis ou florestas tóxicas infestada por mutantes, e nossa outrora orgulhosa civilização não passa de uma memória distante. Cenários pós-apocalípticos costumam mesclar tecnologia com bárbaros vagando por imensidões desoladas, novas civilizações ressurgindo das cinzas e relíquias da alta tecnologia do passado vistas com um temor supersticioso.

Exemplos de Animes: Para uma Terra alterada no futuro: *Battle Angel (Alita)*, *Cyber City Oedo* e *Project A-Ko*. Futuros interplanetários: *Cowboy Bebop*, *Gundam* (qualquer uma das séries) e *Martian Successor Nadesico*. Para futuros interestelares: *Captain Harlock*, *Dirty Pair* e *Outlaw*. Para um futuro com planetas alienígenas: *Armitage III*, *Macross Plus*, e *Saber Marionette J*. Para as diversas visões de anime da Terra pós-apocalíptica: *Aika*, *Gênesis Survivor*, *Gaiearth*, *Fist of the North Star*, *Nausicaa*, *Rhea Gall Force*, *The Valey of the Wind*, *Vampire Hunter D* e *A Wind Named Amnesia*.

Outro Mundo: Fantasia

O cenário é um mundo completamente ficcional, onde a magia funciona e existem outras raças inumanas. O tipo mais comum de mundos de fantasia em animes são aqueles inspirados nos romances de fantasia heróica e nos RPGs, o que pode dar ensejo a oportunidades interessantes de interpretação, já que o jogo é baseado em um anime baseado em um jogo. Geralmente são inspirados na Europa Medieval, mas povoados por dezenas de raças diferentes. Feiticeiros lançam poderosas magias, cavaleiros heróicos enfrentam grandes dragões e bandos de aventureiros buscam por uma forma de derrotar sinistros senhores das trevas cujo único propósito é dominar o mundo. Um elemento adicional comum é a inclusão de elementos modernos ou tecnologias futuristas. Como resultado, as forças do maligno senhor das trevas podem incluir tanto navios de guerra voadores de metal ou robôs pilotados quanto trolls ou goblins. A explicação talvez seja uma tecnologia oriunda da magia, mas igualmente comuns são os cenários nos quais uma cultura medieval (que utiliza a magia) existe sobre as ruínas de um império tecnológico há muito destruído. Em cenários assim, um Item de Poder tanto pode ser uma arma de fogo ou um mecha mecânico quanto uma espada ou pergaminho mágicos.

Outro cenário comum é um mundo de fantasia inspirado numa mescla de tradições Orientais, como as da China ou da Índia. Isso dá mais trabalho do que simplesmente acrescentar magia ao Japão Medieval, mas algumas vezes pode ser muito interessante. Nesses mundos, as artes marciais, as magias divinas, a reencarnação e o destino kármico em geral são mais importantes do que as lutas de espadas ou as magias no estilo Ocidental, e enormes impérios centralizados são mais comuns do que minúsculos estados em guerra presentes nos jogos de fantasia inspirados na Europa ou no Japão medieval.

Exemplos de Animes: *Legend of Lemnear*, *Records of Lodoss War* e *Slayer* exemplificam o típico mundo de fantasia Ocidental. *Ninja Cadets* é um mundo inspirado no Japão. *RG Veda*, *Legend of Arslan* e *Fushigi Yugi* são exemplos de cenários inspirados em uma mistura entre China e Índia. *El Hazard* e *Escaflowne* são ambos exemplos de cenários híbridos de magia e tecnologia.

Outro Universo: Ficção Científica

Um passo além da Fantasia, das estórias futuristas ou da história alternativa estão os cenários completamente imaginados, sem nenhuma conexão com a nossa Terra. Muitos desses cenários se encaixam na categoria fantasia, mas tais mundos (ou galáxias) não precisam necessariamente de magia para serem interessantes. Esses mundos, em geral, são similares em alguns aspectos a algum período da Terra, mas contêm geografias, culturas e histórias completamente inventadas. Novamente, o Mestre pode descrevê-los de forma sucinta (por exemplo: "a cultura e tecnologia são similares às encontradas na Europa em 1920, exceto que existem robôs movidos a gasolina, um conflito vem surgindo entre a monarquia, velha e decadente, e um estado fascista e que milhares de anarquistas e pseudo-comunistas revolucionários estão começando a parecer). É possível ir além disso, criando um universo completo, como uma sociedade alienígena que existiu num passado distante.

Exemplos de Animes: *Castle in the Sky Laputa*, *Orguss O2*, *Gall Force: Eternal Story* e *Wings of Honneamise*.

Categorias: Ação, Drama, Comédia e Romance

Qual deve ser o clima do jogo? Algumas possibilidades:

Ação

Um jogo de ação enfatiza as aventuras de personagens heróicos. Os momentos cômicos e dramáticos oferecem oportunidades para aprofundar os personagens, mas a principal preocupação da história está nos personagens principais passando de batalha em batalha ou de aventura em aventura.

Drama

Os personagens enfrentam desafios nos quais as coisas a que dão valor (a vida, a liberdade, a felicidade, a riqueza, a amizade, a vida dos demais) estão em jogo, e onde suas ações afetam as vidas de outros. Pode haver momentos cômicos, mas um fracasso em sua missão trará conseqüências graves.

Comédia

Coisas divertidas, incongruentes ou insanas acontecem. A comédia em geral é uma paródia de um gênero mais sério (como espada e feitiçaria ou ação com mechas), provocando gargalhadas graças a seus clichês exagerados (como o ás de mecha angustiado) a adição de doses de anacronismo (como uma estrela do rock ou um tanque em um mundo de fantasia medieval) ou mesmo um elemento incongruente (como um herói que seja realmente ambicioso, estúpido, lascivo ou destrutivo).

Romance

Os personagens terão a chance de se apaixonar. Para tornar as coisas interessantes, o Mestre deve criar interesses amorosos e rivais como PdMs, já que muitos jogadores não se sentem à vontade em flertar uns com os outros. Os elementos dos romances incluem: triângulos amorosos, estranhos misteriosos, enlaces na infância, muitas garotas atrás de um garoto (ou vice-versa) ou uma identidade trocada. Um elemento poderoso sem dúvida é o amor proibido, onde um romance está aparentemente condenado pela desaprovação do relacionamento pela família ou pela sociedade, como um romance com uma pessoa casada, de classe social diferente, do mesmo sexo ou que pertença ao outro lado de uma guerra ou outro conflito.

Variado

A mistura de dois ou três temas diferentes, como ação/comédia ou drama/romance às vezes pode ser mais divertido do que manter um único clima.

Conceito de Jogo e Tema

O conceito de jogo é a idéia básica de quem são os personagens e o que os reuniu e os motiva a se envolverem em aventuras. O Mestre, juntamente com os jogadores, deve desenvolvê-lo baseado em suas idéias sobre gênero, época e categoria. Ele deve criar um conceito de jogo que integre o gênero desejado (as "coisas legais"), o período, a categoria e a duração do jogo em um conceito interessante. Uma das formas de se fazer isso é imaginar que se está criando um novo filme, vídeo ou série de TV de anime. Os mangás e animes já existentes podem servir como fonte de inspiração.

Associado ao conceito de jogo está o tema, uma idéia geral que permeia cada um dos arcos de estória ou mesmo a trama em si. O tema do jogo deve ser claro o bastante para que os jogadores tenham uma boa idéia de que tipo de personagens criar. Um tema pode ser algo tão simples quanto a busca por algo ou alguém, tão específico como "robôs são pessoas?" ou tão abstrato como "a ascensão das forças do mal" ou "o amor conquista a tudo". Essa idéia serve para dar um certo senso de coesão narrativa à campanha. O Mestre deve pensar num nome para a campanha ou aventura que se encaixe no clima dos animes.

Essa seção descreve exemplos de possíveis temas e conceitos de jogo. Os Mestres podem usar essas idéias como inspiração a partir de onde desenvolver suas aventuras. Os exemplos servem para ilustrar a flexibilidade do *BESM d20* como um sistema para jogos de anime multi-gênero, demonstrando como todo um cenário de jogo pode evoluir a partir de um único tema base.

Jornada para o Leste

Gênero: Artes Marciais
Período: Japão dos Samurais — China Antiga
Categoria: Ação
Tema: "A Busca"

Os personagens são monges de um monastério esotérico na China, estudantes de artes marciais e da filosofia Taoísta. Infelizmente o governo decidiu que os habitantes do monastério são simpatizantes dos camponeses rebeldes, e o lugar foi

destruído pelas tropas imperiais. Os personagens escaparam, mas os sete pergaminhos sagrados contendo os segredos da ordem foram queimados. Para reconstruir o templo, é preciso encontrar uma cópia desses pergaminhos. De acordo com a lenda, a única cópia está guardada em um convento longínquo, localizado na distante Terra do Sol Nascente. Os personagens deverão viajar através de uma china em guerra, enfrentando bandidos e senhores da guerra, encontrando aliados (incluindo novos jogadores) e usando suas perícias em artes marciais e poderes do *chi* para ajudar as pessoas. Uma vez no Japão, descobrirão que aconteceu uma tragédia: um terremoto destruiu o templo há uma geração, e os pergaminhos foram roubados por ladrões. Agora, eles estão nas mãos de diversos novos proprietários por todo o Japão, obrigando os personagens a encontrá-los. Acredita-se que cada pergaminho contém o segredo para uma nova técnica de artes marciais, assim, ao encontrá-los, os heróis terão de derrotar quaisquer pessoas que estejam usando esses segredos para seus propósitos nefastos.

A Ascensão da Atlântida

Gênero: Mecha
Período: História Recente
Categoria: Ação
Tema: "Coisas que a Humanidade Não Deveria Saber"

Durante a II Guerra Mundial, uma batalha entre um destróier Aliado e um U-Boat Alemão termina quando cargas de profundidade atingem as ruínas submersas de um Templo da Atlântida. Essa explosão rompe o selo da catacumba que mantinha aprisionado o monstruoso poder do ultimo Feiticeiro–Cientista da Atlântida, cujos experimentos tecnomágicos provocaram a submersão do continente perdido. Agora, ele está acordado novamente e muito em breve seu exército de monstros marinhos e caranguejos-mecha estarão prontos para a guerra, invadindo cidades costeiras e afundando navios de ambos os lados. É chegada a hora de utilizar todas as armas secretas da II Guerra em uma única força multinacional de heróis de elite. Conseguirá a Força-Tarefa Unidade manter o inimigo ocupado tempo suficiente para que os Americanos completem o Projeto Manhattan e preparem a bomba atômica? Deverão os Aliados e o Eixo se unir em um esforço mútuo para enfrentar essa terrível ameaça? Ou será que Hittler venderá sua alma para o demoníaco Senhor da Atlântida?

Caçadores de Insetos Mágicos Keiko!

Gênero: Garota Mágica – No Tempo da Escola
Período: Dias de Hoje
Categoria: Ação, Comédia, Romance
Tema: "Amor e Destino"

Os personagens são adolescentes que descobrem um misterioso item mágico, o Livro do Reino do Mel. Lendo suas páginas, os personagens se transformam em Garotas Mágicas, adquirindo a capacidade de encolher a um tamanho diminuto. Agora elas podem se aventurar pelo Reino do Mel, um mundo de insetos antropomórficos no interior de Tóquio, reino este ameaçado pelo maligno Senhor das Vespas e seus cavaleiros Maribondos. Além disso, os heróis devem freqüentar a escola, onde descobrem que outros estudantes possuem uma estranha semelhança com personagens que eles conhecem do Reino do Mel. Poderia o enigmático príncipe-borboleta ter alguma conexão com Akira, o misterioso e charmoso treinador de Kendô da escola? Por que será que o diretor da escola lembra um pouco o sinistro Senhor das Vespas?

Veteranos da Guerra Psíquica

Gênero: Super-Esquadrão
Período: Futuro Próximo
Categoria: Drama
Tema: "A Ascensão das Forças das Trevas"

Na metade do séc. XXI, os laboratórios secretos da Corporação PsicoDinâmica descobrem como usar drogas para transformar crianças problemáticas em uma nova raça de "hiper-psíquicos" que servem como oráculos, policiais e supersoldados. Os poderes psíquicos ampliados mostram-se mais fortes em adolescentes entre 13 e 17 anos, desaparecendo durante a fase adulta. As crianças hiper-psíquicas produzidas nos laboratórios da companhia logo são adotadas pelas agências governamentais, porém o Estado custa a perceber que sua lealdade na verdade pertence à PsicoDinâmica. Dez anos atrás, a tensão no governo levou a PsicoDinâmica a ser dividida em duas corporações: Biogênesis e Oráculo. A cura se provou pior do que a doença: hoje, as duas companhias se tornaram grandes concorrentes, pois ambas fornecem agentes psíquicos para várias operações secretas privadas e governamentais, caçam os hiper-psíquicos fugitivos e se envolveram em uma disputa psíquica corporativa secreta. Os personagens são os mais novos recrutas da Oráculo, a "segunda geração" de adolescentes transformados em guerreiros psíquicos, os mais poderosos jamais produzidos. A corporação deposita grande confiança neles... porém alguns dos melhores visionários psíquicos da Oráculo têm sido atormentados por terríveis pesadelos sobre algo impronunciável ocorrendo nos laboratórios da PsicoDinâmica. Seria um novo avanço dos experimentos existentes ou será que algo ainda pior está surgindo no horizonte?

Lendas do Império Galáctico

Gênero: Mecha – Ópera Espacial
Período: Futuro Distante
Categoria: Ação, Drama
Tema: "Defensores da Civilização"

No Século 30, a humanidade alcançou as estrelas, criando um império estelar conectado por portais que utilizam o princípio dos buracos de minhoca para permitir viagens interestelares instantâneas. Depois das primeiras guerras expansionistas, o Império, já maduro, tornou-se uma força de estabilidade e paz. Suas Legiões Estelares protegem as fronteiras contra os piratas espaciais, os bárbaros nômades e os andróides de infiltração e naves de guerra robóticas da Cyber-Web, um império rival de máquinas inteligentes. No entanto, a grande ameaça ao império vem de dentro: uma facção secreta nos corredores do palácio considera o Imperador decadente e brando demais, e conspira para depô-lo, colocando seu próprio fantoche no trono. Durante esses tempos difíceis, a única força capaz de salvar o império do caos é a Guarda Imperial, uma força de elite de pilotos de mecha, tanto alienígenas quanto humanos, sediada na capital imperial, mas equipada com caças espaciais capazes de cruzar a galáxia sempre que necessário. Como uma versão espacial dos Mosqueteiros do Rei, os membros da Guarda Imperial poderão se envolver nas intrigas da corte, lutar em guerras declaradas ou executar missões secretas para o trono.

Viajantes da Nova Aurora

Gênero: Alta Fantasia
Período: Outro Mundo (pré-industrial)
Categoria: Ação, Drama
Tema: "A Busca pelo Renascimento"

Fadas Sombrias roubaram as Cinco Estátuas de Luz, apagando o sol e mergulhando o mundo em uma escuridão eterna. Agora, vampiros e demônios vagam pelo mundo, lacaios da maligna Rainha das Fadas. Os personagens devem navegar até a borda do mundo em seu navio mágico voador em busca de uma nova estrela capaz de trazer o sol de volta! Infelizmente, um esquadrão de navios fantasmas, capitaneados pelos sete tenentes-feiticeiros da Rainha das Fadas, estão indo a seu encalço.

Construindo Mundos

Depois que o Mestre formula o conceito da campanha, os jogadores poderão criar seus personagens. Enquanto isso o Mestre deve começar a trabalhar nos detalhes do seu cenário de campanha que devem ser estabelecidos antes do jogo começar.

A primeira coisa a fazer é decidir exatamente aonde a campanha transcorrerá. Dependendo do período e do conceito de jogo, pode ser um lugar real (como Chicago ou Tóquio) ou uma locação inventada. O Mestre deve considerar tanto o ambiente geral onde o jogo será ambientado (como uma cidade, um país, um planeta, um sistema solar ou um setor estelar) quanto as locações específicas onde ocorrerão os eventos cotidianos. Em geral, a campanha terá uma certa quantidade de locações que servirão como "base", aonde os personagens passarão uma boa quantidade de tempo, tais como residências e locais de trabalho ou lugares que freqüentam para treinar ou se divertir, incluindo sua escola, sala de treinamento, escritório de detetive, alojamentos militares, estação de polícia, etc. Não há necessidade de grande detalhamento, e basta descrever esses locais em algumas linhas.

Caso o Mestre tenha ambientando o jogo no mundo real, em geral não haverá necessidade de uma grande quantidade de detalhes; se os jogadores quiserem se orientar, podem consultar um Atlas. Em um mundo completamente fictício, o Mestre deve acrescentar alguns detalhes sobre os países (ou planetas) vizinhos a fim de ajudar todo mundo a se orientar. Desenhar um mapa detalhado pode resolver o problema, mas às vezes uma simples descrição geográfica pode ser suficiente, indicando o nome de alguns lugares que podem surgir no jogo.

Mestres que apreciem muitos detalhes podem acrescentar mais descrições, mas é aconselhável não se alongar muito na preparação do cenário, ou o jogo nunca começará.

O ELENCO COADJUVANTE

Não há necessidade de povoar todo o universo, mas não é incomum que o Mestre comece o jogo com um grupo de 2 a 5 PdMs coadjuvantes, que podem servir como personagens recorrentes, além de quaisquer vilões ou vítimas que a primeira aventura possa exigir. Além disso, o Mestre também deve criar os PdMs exigidos para os Defeitos Ameaça e Relacionamento Significativo.

Por exemplo, num jogo em que os personagens são um grupo de ciborgues de alta tecnologia da SWAT, os PdMs podem ser: o chefe de polícia mal humorado, o alegre operador de rádio da estação, que conversa com eles durante as missões e a vizinha meiga, dona da cafeteria aonde os heróis se encontram depois do trabalho. O Mestre geralmente pode presumir que os amigos e companheiros dos personagens são os próprios personagens. A maioria do elenco coadjuvante só precisa de um nome e uma breve descrição ("um veterano grisalho com um tapa olho" ou "uma garotinha mimada e seus bajuladores, que dominam a escola"). À medida que a aventura prossegue, os personagens podem acumular mais e mais personagens coadjuvantes, como a bela cantora que eles resgataram de um invasor alienígena e que se torna sua amiga.

ORGANIZAÇÕES

Se os personagens ou seus inimigos são parte de uma organização (como uma equipe de policiais da SWAT, o clube de mágica da escola ou o 22º Esquadrão Bélico de Defesa da Terra), o Mestre deve passar algum tempo pensando em detalhes como "Qual é o seu propósito?", "De que tipo de recursos dispõem?" e "O que há de interessante sobre eles?". Isso pode incluir mechas especiais, poderes paranormais ou apenas uniformes muito legais.

PODERES PARANORMAIS, ALTA TECNOLOGIA E RAÇAS INUMANAS

Se esses elementos farão parte do cenário, o Mestre deve gastar algum tempo imaginando como eles funcionam. Por exemplo, a magia tanto pode ser uma dádiva que apenas algumas criaturas ou linhagens possuem quanto algo que qualquer um com talento suficiente seja capaz de aprender.

Alienígenas e monstros podem ser únicos ou parte de uma raça inteira. Questões similares devem ser consideradas quando o assunto é a tecnologia: Se coisas como robôs existem, estarão eles disponíveis para todos ou pertencerão a um grupo ou organização específicos? Como tecnologias fictícias como o vôo estelar funcionam na campanha? Se a tecnologia futurista existe, seria melhor uma aproximação "científica" na qual tudo deve ao menos ser teoricamente possível, ou qualquer coisa é verossímil desde que haja alguma desculpa tecnológica para justificá-la?

Se personagens inumanos são parte importante do cenário, o Mestre deve decidir se esses indivíduos possuem capacidades paranormais ou tecnologia incomum. Em jogos "realistas" em que os mechas são produzidos em massa, é possível adotar uma política similar: ao invés de permitir que os personagens criem suas máquinas personalizadas, o Mestre pode projetar alguns modelos de fabricação comum.

ESCREVENDO AVENTURAS

Criar uma aventura interessante é uma arte, e não uma ciência, e as idéias a seguir são apenas uma das formas de se proceder. Um Mestre experiente pode criar aventuras quase sem nenhuma preparação antecipada, especialmente se ele estiver familiarizado com as motivações dos personagens e possuir PdMs e situações estabelecidas como parte de uma campanha contínua. Por outro lado, é uma boa idéia para um Mestre novato gastar algum tempo (algumas horas) para planejar a criação de uma aventura. Ter uma pasta cheia de anotações ajuda a aumentar em muito a confiança quando se está sentado em uma mesa rodeada de jogadores ansiosos.

A ESTÓRIA

A primeira coisa a se fazer é pensar na estória que vai servir de pano de fundo para a aventura. Ela pode derivar naturalmente das sessões de jogo anteriores ou constituir um arco completamente novo. Por exemplo, se a aventura envolve um vilão, decida quais são seus objetivos e a forma como seus planos se desenrolarão caso os jogadores não façam nada para impedi-lo. Nesse ponto também é uma boa idéia decidir quem são os principais PdMs, quais desempenharão um papel importante na aventura e quais são seus objetivos. Em alguns casos, eles devem ser criados como personagens (por exemplo, os vilões que os personagens enfrentarão ou os aliados que trabalharão lado a lado com eles).

Uma técnica que pode ajudá-lo com essa tarefa é pensar numa "imagem legal" ou numa idéia que lhe ajude a criar uma aventura diferente da anterior, usando esse gancho como inspiração para a estória. Por exemplo, a imagem de um dragão mecânico ou de personagens disfarçados em uniformes escolares como parte de uma operação secreta, ou ainda um castelo nas nuvens. Algumas vezes, a idéia não vai funcionar; simplesmente deixe-a anotada em algum lugar para uma aventura futura.

OBJETIVOS DOS PERSONAGENS

A seguir, o Mestre deve pensar na aventura a partir da perspectiva de seus jogadores. Como eles se envolverão e que tipo de ação enfrentarão? Alguém virá lhes pedir ajuda ou a aventura é algo que gira ao seu redor desde o início? Os personagens desejarão se envolver? Considere os passos que eles terão de seguir para resolver a situação e (se necessário) faça algumas anotações de como eles podem obter sucesso. É muito legal criar um plano realmente perspicaz para um vilão, mas se ele for à prova de falhas, os personagens jamais se darão conta de sua existência, e portanto não haverá aventura!

ELEMENTOS DA TRAMA

Agora é hora de criar os detalhes da trama. É aqui que o Mestre deve trabalhar as idéias de que complicações se desenvolverão ao longo da trama e a ordem na qual os personagens as encontrarão. É melhor considerar essas idéias pela perspectiva de "eis aqui o plano do vilão", em vez de "isso é o que os personagens precisam fazer para que a trama funcione". Geralmente, é bem mais gratificante para o Mestre criar situações que unam e desafiem os personagens a tomarem decisões e a usarem suas habilidades do que criar um enigma que precise ser decifrado de determinada maneira para que eles possam avançar para o próximo passo da trama.

Se um vilão for o centro da estória, pense um pouco sobre o seu "Plano B", caso os jogadores frustrem seu "Plano A" logo de cara. Num jogo onde o principal antagonista corre o risco de ser morto ou capturado, ele não deve ser apresentado imediatamente (já que os personagens podem derrotá-lo prontamente, arruinando o suspense). Ao invés disso, apresente o vilão através de seus cúmplices e de suas ações ("Destruiremos esse templo em nome do Senhor Nobunaga!") ou em situações onde o combate é impossível. É uma boa idéia que os primeiros vilões que os personagens encontrem sejam os cúmplices do vilão principal, que será apresentado em situações onde não haverá possibilidade de luta (como através de um monitor ou num baile diplomático). Dessa forma, a aventura não vai "sair dos trilhos" se os personagens fizerem algo inesperado.

Uma aventura que pretenda chegar a algum tipo de resolução em uma ou duas sessões deve ter pelo menos de quatro a seis elementos de trama distintos, que podem ser tratados como diversas complicações, encontros com PdMs interessantes ou hostis, ou ainda pistas que levarão os jogadores adiante. Como Mestre, reflita um pouco sobre como criar um clímax interessante para a aventura. No entanto, lembre-se de que se trata de um conjunto de anotações para um jogo, e não do roteiro de uma peça de teatro. Os jogadores é que decidirão o que seus personagens irão fazer.

Os elementos da trama podem ser divididos em duas categorias amplas. Primeiro, existem aqueles que tentam os personagens a fazer algo: os personagens são piratas espaciais e descobrem um indício de um navio perdido com um tesouro, ou um piloto de mecha em licença acidentalmente encontra sua amada dos tempos da escola. Em segundo lugar existem as complicações que acrescentam dificuldades à trama: piratas rivais atacam os personagens no caminho até o tesouro, ou a antiga namorada na verdade é uma espiã inimiga. Uma mistura de ambas as categorias ajuda a manter a história interessante sem que os personagens se sintam forçados a agir de uma maneira específica. Numa aventura para uma única sessão, o Mestre deve manter as coisas bastante simples e os objetivos bem claros. Numa campanha contínua, os elementos da trama podem ser ambíguos ou misteriosos, fazendo com que, caso os personagens não se concentrem neles durante uma sessão, possam retomar este aspecto do jogo na sessão seguinte.

Os Mestres devem se acostumar a fazer algumas anotações sobre o que planejam que aconteça em seu jogo. A forma mais simples de se preparar é listar os elementos da trama em tópicos, confiando em sua própria imaginação para transformá-los em descrições de encontros ou eventos durante a sessão de jogo. É uma boa idéia preparar algumas notas sobre os PdMs que aparecerão na aventura (consulte PdMs Importantes, abaixo), especialmente sobre suas aparências e objetivos. Alguns Mestres também gostam de fazer mapas ou diagramas detalhados dos lugares onde possam ocorrer perseguições ou batalhas. A natureza abstrata do sistema de combate em *BESM d20* torna isso desnecessário. Se, no entanto, um novo local for introduzido na história (como uma floresta assombrada onde os personagens devam entrar, a cena de um crime que eles investigarão ou a fortaleza de um vilão que terão de capturar), escrever de antemão algumas linhas descrevendo o lugar o ajudará bastante com as descrições de cenas durante o jogo.

Uma forma de criar uma aventura que capture a atenção de seus jogadores é criar situações aonde os personagens tenham de tomar decisões difíceis. Elas podem ser emocionais: "Devo sair com a gracinha da Maki, ou com a sensual Keiko? E se Keiko descobrir minha traição?". Também podem ser estratégicas: "Devemos enviar todo mundo contra a entrada do forte ou será que alguns de nós devem criar uma distração enquanto um outro grupo entra furtivamente pelos fundos?" Talvez heróicas: "Devo deixar o reator fundir ou enfrentar a radiação e desligá-lo manualmente?" Podem até mesmo ser emocionalmente difíceis: "Só dispomos de uma quantidade limitada de espaço em nossa nave, devemos jogar fora todos os nossos mechas e levar os refugiados a bordo ou resgatamos apenas as crianças, deixando armas suficientes para nos proteger em nossa jornada de volta para casa?" Assim, em condições ideais, as decisões não precisarão ser arbitrárias, fluindo naturalmente de acordo com a aventura e as escolhas dos personagens.

PdMS IMPORTANTES

As informações sobre a criação de personagens (passos 2–11) também se aplicam aos PdMs, embora o Mestre raramente precise entrar em tantos detalhes na criação da história de seus PdMs quanto os jogadores na de seus personagens. Se os personagens lutarão ao lado ou contra algum PdM, o Mestre deve dedicar algum tempo para calcular suas características básicas (Estatísticas, Atributos, Defeitos) antes da aventura começar. Isso também vale para PdMs com os quais os personagens vão interagir regularmente (como um possível amante) Caso contrário, tomar nota do nome e do papel do personagem costuma ser suficiente ("Takayuki, o cara simpático que administra o fliperama que será roubado pelos valentões") e talvez algo que os personagens possam se lembrar ("ele tem cabelos compridos; já foi um corredor de Fórmula 1, mas se feriu em um acidente e hoje anda com a ajuda de uma bengala").

Muitos PdMs menores precisam de ainda menos detalhes, e o Mestre pode criá-los durante o próprio jogo, caso sejam necessários, ou (no caso de vilões menores como os valentões a serviço do cúmplice) uma única lista de características que sirva para todos eles. Pode ser útil montar uma pequena lista de nomes prontos para se aplicar aos PdMs que são inventados na hora, já que nomes "verossímeis" são difíceis de improvisar.

Numa mini-campanha ou campanha, uma boa técnica é introduzir um PdM rapidamente durante uma sessão e então aumentar sua importância, conferindo-lhe um papel maior nas sessões seguintes. Isso dá aos personagens a sensação de estarem vivendo em um "universo real", fazendo com que se preocupem com o destino desse personagem à medida que se habituarem a tê-lo por perto. Por exemplo, fazer com que os adolescentes do clube de mágica "resgatem uma professora do ginásio raptada por demônios" é legal, mas a história se tornará mais intensa se a envolvida for sua professora favorita, a Sra. Anderson, que já apareceu em aventuras anteriores.

APRESENTANDO OS VILÕES

A apresentação dos antagonistas (também conhecidos como vilões ou "caras maus") é crucial. Os vilões devem estar entre os mais notáveis e distintos PdMs criados para uma campanha, para que seja possível enfatizar a ameaça que sua presença representa para os personagens dos jogadores. Se o antagonista principal raramente se opõe diretamente aos personagens, ainda é possível fazer com que sua presença seja notada pelos jogadores, colocando mercenários e cúmplices em seu caminho. Considere cada um dos detalhes a seguir antes de apresentar o vilão aos personagens:

1. Quem são exatamente os antagonistas? Estabeleça os nomes, as aparências físicas, origens e postos hierárquicos (se aplicável) dos vilões.

2. Entenda suas Motivações. Vilões que fazem maldades simplesmente por que são maus não se tornam PdMs interessantes. Os vilões não vêem a si mesmos como caras maus, mas normalmente acreditam que são os únicos capazes de ver a verdade. Pergunte a si mesmo por que esses personagens estão tramando contra os jogadores ou contra os valores da humanidade. Eles desejam poder ou vingança? Serão eles meramente loucos? Estarão trabalhando em prol de uma causa que acreditem ser boa? Seus fins justificam seus meios? As motivações de um vilão talvez jamais fiquem perfeitamente claras para os jogadores, mas é imperativo que você entenda quais são elas. Em muitos casos, ser um "vilão" é uma questão de ponto de vista. Antagonistas honrados (que poderão mais tarde se aliar aos personagens contra vilões ainda maiores) são um tema comum no universo dos animes e algo que vale a pena desenvolver.

3. Dê a cada vilão uma personalidade distinta: Os PdMs importantes só se tornarão indivíduos se você dedicar algum tempo a desenvolver suas personalidades de forma adequada. Quanto mais claramente você estabelecer as identidades de seus antagonistas, mais reais eles se tornarão para seus jogadores. Alguns vilões enfrentarão os heróis, enquanto outros tentarão convertê-los para sua causa.

4. Os vilões trabalham sozinhos, ou dependem de comparsas para fazerem seu trabalho sujo? "Peões" comuns não precisam ser tão bem desenvolvidos quanto seus empregadores, mas mesmo assim devem possuir algumas características para que possam ser identificados, como aparência física, poderes e armas.

5. Quais são as fraquezas que eventualmente levarão à derrota dos vilões? Mantenha algumas opções consigo. Revelar as fraquezas de um vilão permitirá que os jogadores usem estratégias diferentes da força bruta.

6. Decida como os atos perpetrados pelo seu vilão se encaixam no tema e no tom que você escolheu. Num jogo de RPG, se um vilão PdM matar vítimas inocentes, os jogadores podem não se sentir obrigados a capturá-lo vivo. Isso significa que será necessário criar novos vilões de tempos em tempos. O oposto também funciona: para tornar seu vilão um inimigo realmente odiado, faça com que ele cometa atos realmente malignos. Para aumentar a motivação, apresente um PdM amigável e virtuoso ao longo de várias sessões de jogo, e faça com que ele seja a próxima vítima do vilão.

Quando vilões importantes falam, eles devem atrair a atenção. Quando os vilões combatem, devem lutar com paixão. E se eles morrem, devem ser lembrados para sempre.

FAN SERVICE (MOMENTO CÔMICO)

Nos animes, o termo "*fan service*" costuma ser usado para se referir a elementos visuais gratuitos, como as cenas de "pastelão". Aqui, empregamos esse termo para aqueles personagens ou elementos de ambientação e da trama que aparecem em muitos programas.

Note que algumas das melhores séries evitam o uso abusivo desse recurso, pois que muitos deles já se tornaram clichês. Utilize alguns se você quer que sua aventura tenha um sabor distinto de anime, ou muitos deles se estiver criando um jogo de comédia que parodie os animes.

• A Garota do Lado versus A Namorada Exótica

Um elemento comum nos romances de anime é o garoto que deve escolher entre a garota(o) que mora na casa ao lado e a(o) amante exótica(o). Uma delas é familiar, cresceu ao lado do personagem desde a infância, tem bom senso, etc. A outra rompe tabus, é misteriosa, sexy, perigosa e algumas vezes nem mesmo humana.

• Andróides Atraentes

São robôs feitos à imagem e semelhança dos seres humanos, exceto que normalmente são atraentes, super-fortes e duráveis. O primeiro andróide a surgir num anime era um garoto bonitinho, mas a maioria das séries prefere as garotas. Em animes mais sérios, eles podem ser vítimas de preconceito ou passar muito tempo se preocupando sobre o que realmente significa ser um humano.

• Animais Bonitinhos

Essas criaturas aparecem em muitos programas de anime, até mesmo em dramas de mecha sérios. Em geral, um dos personagens femininos possui um gato, um

robô, um pingüim, um monstrinho ou outra entidade fofinha, e algumas vezes eles estão por toda parte. Eles podem ser guias, companheiros, conselheiros, armas vivas ou apenas animais de estimação que servem como alívio cômico. Ocasionalmente um animal bonitinho é capaz de assumir uma forma mais poderosa. Crie essas criaturas usando as regras para Servos, Mechas, Bajuladores, ou Relacionamentos Significativos, dependendo da sua utilidade real.

• Arma Principal

A habilidade clássica de muitas espaçonaves e de alguns mechas é a "arma principal". Uma super-arma de poder assombroso que dispara uma grande rajada de energia capaz de destruir todo um esquadrão inimigo. Geralmente a arma é pouco confiável, leva muito tempo para ser preparada ou simplesmente deixa de funcionar após um tiro. Portanto, é necessária uma certa dose de planejamento estratégico para atrair todo o contingente inimigo para seu alcance. As regras para Ataques Especiais (página 61) podem ser usadas para construir esse tipo de arma: para isso basta adquirir mais do que as seis Graduações normais (7–10 são o suficiente), ocupar diversos espaços com as Vantagens Efeito de Área e Espalhar e adquirir o Defeito Disparos Limitados a fim de restringir sua utilidade.

• Atrasada para a Escola

Parece que existe algum defeito genético em muitas garotas de animes, que as impede de chegar à escola no horário, e ao mesmo tempo as deixam obcecadas por estarem atrasadas. Na verdade, as escolas Japonesas são muito rígidas no que diz respeito ao horário de entrada, e por isso pequenos castigos (como ficar em pé no corredor) são muito comuns.

• Banhos Públicos e Termas

Banhar-se é uma ocasião mais social no Japão, e as pessoas gostam particularmente de passar as férias em *resorts* de águas termais. Os banhos para homens e mulheres são separados, mas muitos animes cômicos apresentam garotos tímidos ou lascivos entrando no banho das meninas, resultando em sangramentos no nariz, tapas e todo tipo de confusão engraçada. Quando não é interrompido por uma cena de pastelão, um banho social também é uma hora em que as pessoas podem desabafar com os amigos.

• Bases dos Mechas

Numa campanha de mechas, os personagens freqüentemente terão uma base que servirá de alojamento para eles e seus robôs. Geralmente será uma instalação subterrânea secreta escondida sob uma loja, uma residência ou uma cidade comum. Também pode ser uma gigantesca cidadela de alta tecnologia ou mesmo uma fortaleza de batalha móvel. Exemplos populares são as grandes espaçonaves, as bases nas nuvens, os porta-aviões gigantescos, os grandes submarinos e os *hovercrafts* gigantes. Algumas vezes a fortaleza pode se retrair para o subsolo ou se transformar num robô gigante. A base costuma ser tripulada por PdMs, e algumas vezes é a residência de um grupo de dependentes (familiares, refugiados, etc.). Seu cérebro é uma sala de controle ou ponte de comando liderada por um comandante estóico e um grupo de jovens e atraentes oficiais de comunicação. Normalmente é defendida por várias torres de armas e algumas vezes por uma gigantesca "arma principal" com poder de fogo devastador, mas que só pode ser empregada ocasionalmente. Também possuirá oficinas, centros médicos e laboratórios, em geral com seus próprios PdMs especializados. Algumas são grandes o suficiente para virtualmente constituir cidades, com residências, lojas, salas de aula e assim por diante, permitindo que aventuras inteiras (ou grandiosas batalhas entre mechas) aconteçam em seu interior. Em termos de jogo, o melhor é projetar as bases dessa natureza como se fossem mechas colossais. Se forem fortalezas estacionárias, simplesmente associe a elas o Defeito Confinamento (página 88).

• Bishonen

Um *bishonen* ("menino bonito") é um homem muito atraente, de feições belas, porém algo afeminadas ou andróginas, como cabelos longos e sedosos e traços delicados. Os *bishonen* podem ser facilmente confundidos com garotas, e costumam ser guerreiros habilidosos. Os heróis *bishonen* são muito elegantes e cavalheirescos, enquanto que os vilões são extremamente cruéis e letais.

• Bosozoku

Uma gangue de motociclistas ou de ases do asfalto japoneses. Eles são menos violentos e mais exibicionistas do que as gangues Americanas. Muitas vezes, as motos dos *bosozoku* são altamente personalizadas (têm até mesmo bandeirinhas!). Esse é um bom antecedente para um adolescente "valentão".

• Cortes no Rosto

Um corte no rosto de alguém é um insulto mortal, pois se considera que arruínam a beleza do indivíduo (mesmo que na verdade isso não aconteça). Por esse motivo, trata-se de uma boa forma de um herói ou vilão começarem uma briga. O personagem pode causar um pequeno corte na face de seu oponente realizando um Tiro de Precisão com +2 de penalidade, usando a regras de redução de dano para infligir apenas 1 ponto de dano.

• Crianças em Mechas

As séries de animes costumam ter crianças de 13–16 anos pilotando mechas avançados. A verdadeira razão para isso é que a audiência nessa faixa etária se identifique com o herói, mas sempre existem "razões" na história para que isso faça sentido. Talvez todos os pilotos adultos foram mortos, estão doentes ou feridos, e restaram apenas algumas crianças (da academia espacial local ou os filhos de um inventor de mechas). Quando os novos pilotos chegarem, as crianças já serão veteranas. Outra possibilidade é que o mecha seja parcialmente vivo ou inteligente, e estabelece uma ligação com a primeira pessoa que vier a usá-lo (uma criança). Mechas que exijam uma habilidade especial para que possam ser ativados talvez sejam a opção mais popular (um piloto com poderes psíquicos, um clone do dono original ou ainda ser parte alienígena), e os únicos candidatos são crianças.

• Elfos

As versões de anime para os elfos ocidentais em geral possuem enormes orelhas pontudas. Isso tem algum efeito no jogo? Não, porém um nível adicional de Sentidos Aguçados (audição) pode ser apropriado.

• Fantasmas

Os fantasmas japoneses (*Yurei*) possuem motivaçoes similares à de suas contrapartes ocidentais; em geral são incapazes de descansar até que consigam se vingar ou reparar algum prejuízo que sofreram em vida. O fantasma tradicional surge vestindo um *kimono* branco, e seus pés não são visíveis. Fantasmas e espíritos muitas vezes também são associados a bolas de fogo, parecidas com fogos-fátuos.

• Grande Terremoto de Tóquio

Este terremoto (em 1923) destruiu boa parte de Tóquio, matando mais de 100.000 pessoas. Tóquio (assim como Los Angeles) fica em cima de uma falha geológica, sendo que um outro grande terremoto já foi previsto. Como resultado, muitos animes situados em um futuro próximo imaginam uma "neo-Tóquio" de alta tecnologia reconstruída após o desastre, relacionando a causa do desastre do passado (ou do futuro) a algo sobrenatural, ou presumem que a cidade devastada será abandonada, e a capital será transferida para Osaka.

• Gritos de Guerra

Nos animes clássicos com robôs gigantes, garotas mágicas, super-esquadrões e lutadores de artes marciais, os personagens batizam cada um de seus ataques ou magias principais, e exclamam esses nomes quando os utilizam. "Ataque Supremo de Raios de Fóton Ômega!"

• Ídolos Cantores

Um cantor de musica pop jovem e bonito que ascendeu rapidamente como ídolo popular, apenas para ser derrubado como uma batata quente (na maioria dos casos) quando sua popularidade diminui após alguns meses. Os ídolos estavam no topo de sua popularidade no Japão nos anos 80, e aparecem em muitos animes desse período. Um ídolo cantor deseja quebrar os paradigmas e se tornar uma "estrela de verdade". Levando a idéia da estrela produzida artificialmente um passo à frente, robôs ou ídolos virtuais (gerados por computador) surgem como elementos da trama em alguns animes de ficção científica.

• Inventores de Mecha

Um anime de mechas tradicional deve dar destaque a quem quer que tenha inventado a tecnologia sensacional que os personagens utilizam. Ele pode ter sido assassinado e sua invenção roubada pelos vilões (porém com um protótipo ou dois deixados para trás para um filho, filha ou jovem assistente, que deve ser usado para a vingança). Algumas vezes o inventor ainda está por perto, mas ligeiramente desequilibrado (seja por ser distraído demais ou obcecado em modificá-los ou aperfeiçoá-los).

• Kendô

O "caminho da espada" é uma técnica de esgrima Japonesa que emprega as duas mãos e se baseia nas lutas de espada dos *samurais* (*kenjitsu*). O kendô geralmente emprega espadas de treino feitas de madeira (*bokken*), que em mãos treinadas podem ser bastante eficientes. Trata-se de algo que os estudantes em idade escolar podem aprender, e portanto fornece uma boa desculpa para explicar por que os adolescentes possuem armas e Perícias com armas.

Um praticante de kendô ou *kenjitsu* possuirá as Perícias Ataque Corpo a Corpo e Defesa Corpo a Corpo (espada), e possivelmente alguns Talentos de combate.

• Kitsune

Uma raposa. Espíritos mágicos de raposas, capazes de assumir a forma humana (em geral como uma mulher sensual) ou de possuir outras pessoas são elementos comuns no folclore japonês. Raposas mágicas muitas vezes possuem várias caudas. Como os *nekojin*, as *kitsune* são comuns nos animes, seja como espíritos ou simplesmente como raças inumanas com orelhas de raposa e uma ou mais caudas peludas.

• Kyudo

O "caminho do arco" é a arte japonesa da arquearia. É um esporte popular nos colégios, tanto para garotas quanto para garotos, e assim como o kendô, oferece uma justificativa razoável para que um adolescente saiba como usar uma arma arcaica, o que pode vir a ser muito útil.

• Ligações Cármicas

A crença na reencarnação é comum na sociedade japonesa, onde o Budismo (juntamente com o Xintoismo) é uma das duas religiões mais importantes. Isso em geral é utilizado nos animes para explicar eventos capazes de reunir um grupo: eles se conheceram em suas vidas passadas. Também pode ser aplicado aos inimigos que os personagens encontram. O personagem deve possuir Sexto Sentido (página 61) para conseguir detectar esse tipo de ligação, ou Pesadelos Freqüentes (página 93) para representar as constantes visões de sua vida passada.

• Martelo Hiperdimensional

Em programas cômicos de anime, um chiste visual muito comum é que um personagem enciumado, geralmente uma garota, sentindo-se ofendida pela atitude rude ou lasciva de um de seus companheiros, materialize um gigantesco martelo, esmagando seu desafeto. Na verdade, trata-se apenas de uma piada, mas se o Mestre desejar formalizar isso de acordo com as regras, poderá ser adquirido como um Ataque Especial (Ocultável, Atordoante, Corpo a Corpo, Uso Limitado, Desvantagem Exclusiva: Apenas em Amigos Chatos ou Lascivos). A Desvantagem Exclusiva conta como três Desvantagens, já que é muito limitada.

• Mascotes

Esses personagens andam junto com os heróis e sempre tentam animá-los. Incluem animais de estimação fofinhos, robôs atraentes e lindos irmãozinhos ou irmãzinhas caçulas. Algumas vezes, a mascote age como um conselheiro, assistente ou guia espiritual para o herói, e, em raras ocasiões, ainda é capaz de se transformar em uma arma ou mecha. Todas as garotas mágicas de anime precisam de uma mascote, mas elas aparecem em todos os tipos de séries, inclusive nos dramas de mecha.

• Meninas-Gato

Existem espíritos lendários de gatos (*bakeneko*) no Japão, que algumas vezes assumem a forma de belas garotas para seduzir ou devorar os desavisados. Nos animes de fantasia, garotas (e mais raramente, garotos) com orelhas e rabos de gato são quase tão populares quanto os elfos e dragões. Estes *nekojin* (povo-gato)

também aparecem em séries de ficção científica e comédias sobrenaturais. Alguns *nekojin* são mais felinos, possuindo pelagem, garras e presas, enquanto outros são bem mais humanos. Ocasionalmente, desenham-se olhos, orelhas e rabo de gato num ser humano, como um chiste visual.

• Ofuda

Trata-se de tiras de papel com inscrições de nomes divinos escritos ou escrituras sagradas. Nos animes, os monges Budistas, os sacerdotes Xintoístas ou mesmo as donzelas consagradas podem usar seus poderes para exorcizar espíritos malignos ou expulsar demônios. Consulte o Atributo Proteção Espiritual (página 68).

• Oni

Esse termo, geralmente traduzido como Ogro ou Demônio, é usado para os monstros japoneses. Eles costumam ser retratados como monstros humanóides com chifres, muitas vezes vestidos em peles de tigre, e é igualmente comum que possuam poderes mágicos. Alguns *oni* se relacionam com humanos, sendo que seus filhos podem ser amaldiçoados ou possuir habilidades mágicas. Nos animes, os *onis* e suas características (como chifres ou listas de tigre) aparecem em várias formas, desde monstros hediondos a alienígenas espaciais bastante sensuais, em gêneros que variam da comédia ao horror. Os *oni* normalmente possuem o Defeito Marcado (página 92).

• Péssimas Cozinheiras

Nos animes, as garotas supostamente são boas cozinheiras, melhores do que os meninos. Em animes ambientados no colegial, um elemento cômico comum é a garota que é péssima cozinheira, mas incapaz de perceber isso. Seus amigos freqüentemente são obrigados a provar suas receitas para não ferir seus sentimentos. Dois exemplos famosos são C-Ko do anime *Project A-Ko* e Akane do anime *Ranma 1/2*. Ser uma péssima cozinheira é simulado através do Defeito Exclusivo "Confunde as Perícias Cozinhar e Venenos" (1 PB), e dando ao personagem a segunda em vez da primeira.

• Poderes *Chi*

A energia vital de uma pessoa é chamada de "ki" no Japão e "chi" na China. Com o treinamento apropriado, um personagem pode assumir o controle dessa energia. Algumas culturas relacionam as doenças ao desequilíbrio dessa energia, e acreditam que elas podem ser curadas recuperando esse equilíbrio através de várias técnicas, como a acupuntura. Para dominar as artes marciais, os exercícios de respiração e a meditação supostamente ajudam o estudante a focar seu *chi*. Nos animes, um mestre das artes marciais treinado nas artes secretas é capaz de usar seu *chi* para ampliar seus sentidos, ampliar o poder de seus socos ou golpes com armas, curar com um toque ou até mesmo arremessar bolas de fogo. Em *BESM d20*, o *chi* está relacionado aos Pontos de Energia, e um mestre no emprego do *chi* em geral possuirá o Atributo Magia.

• Prejuízo Colateral

Inspirados na tradição dos filmes de monstros japoneses, muitos animes não hesitam em mostrar a destruição em larga escala que um robô gigante ou uma arma enorme são capazes de causar em um ambiente urbano. O Mestre deve se lembrar que qualquer tiro que erre seu alvo acaba caindo em algum lugar, e que quando um robô de 20 metros de altura tomba, esmaga qualquer coisa que esteja sob dele, incluindo edifícios, carros e pessoas! Um valente piloto de robô poderá se sentir menos heróico ao perceber que a batalha destruiu todo um bairro, e aprender que da próxima vez deve correr mais alguns riscos para "atrair o inimigo para longe dos civis". Isso na maioria dos gêneros. Em jogos mais cômicos, um certo desprezo, do tipo "opa, não foi culpa minha" é normal no caso de danos extensos.

• Robôs Gigantes

Por que esses robôs gigantes são tão comuns? Na maioria das vezes porque são muito legais. Além disso, uma máquina humanóide tem mais potencial para estória. Os robôs podem cruzar qualquer terreno, lutar com espadas e com as mãos, agarrar coisas e, se possuírem jatos ou foguetes, voar pelo céu ou pelo espaço. Um robô permite uma ação em nível humano, só que em escala grandiosa. Além disso, se cada personagem tiver seu próprio robô, todos podem se envolver na ação.

Em muitos animes militares, os melhores pilotos serão recompensados com versões "personalizadas" das máquinas com as quais começaram, ou um outro mecha, novo e aprimorado. Isso é simulado de forma simples, permitindo que os personagens redesenhem seus veículos ao adquirirem Graduações elevadas em Dono de um Robozão.

• Sangramento Nasal

Outra piada comum nos animes cômicos é que se um homem (em geral virgem) vê algo excitante, o sangue flui para sua cabeça, causando uma hemorragia nasal. Em termos de jogo, um garoto com o Defeito Facilmente Distraído (garotas) pode ter um sangramento no nariz caso encontre uma personagem atraente do sexo oposto em uma situação comprometedora: ele ficará atordoado a menos que obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade.

• SDF

As Forças de Autodefesa (Self Defence Forces - SDF) são o exército do Japão moderno. No mundo real, elas se dividem em Terrestre, Aérea e Naval, sendo bem treinadas e equipadas (com armas similares às usadas pelos EUA), mas inexperientes, já que a constituição do Japão proíbe intervenções militares no exterior. Nos animes, eles tendem a ser as "buchas de canhão", exterminados para demonstrar o imenso poder dos invasores alienígenas ou dos monstros até a chegada dos heróis, que vêm salvar o dia com seus superpoderes e mechas de batalha ultra-secretos.

• Seqüências de Transformação

A maioria das Garotas Mágicas pode trocar suas roupas normais por suas fantasias de batalha. Esse processo envolve dizer algumas palavras mágicas e fazer uma pose dramática. Geralmente a transformação leva alguns segundos (o que, mais tarde, economiza muito dinheiro na série, quando muitas personagens precisam se transformar, já que é possível reutilizar seqüências prontas). No entanto, é possível pensar nisso como uma espécie de tomada em "câmera lenta". Na verdade os vilões não conseguem atacar enquanto as personagens estão se transformando. Em animes criados para rapazes adolescentes, a personagem costuma aparecer nua por alguns instantes, enquanto que nos animes voltados para o público geral, a transformação é disfarçada por efeitos especiais ou ocorre mais ou menos instantaneamente.

• Tentáculos Maliciosos

Demônios com centenas de tentáculos pegajosos são uma visão comum nos animes de horror, inspirados pelos primeiros exemplos do gênero, escritos por H. P. Lovecraft. Em termos de jogo, essas criaturas possuem a vantagem de conseguir agarrar, tatear e ameaçar os protagonistas sem matá-los (o que não ocorreria com presas e garras). Os demônios mais notórios seguem a tradição dos Monstros com Olhos de Inseto: "Eles querem nossas mulheres!"

• Torre de Tóquio

Uma réplica da Torre Eiffel foi construída em Tóquio em 1958. Com cerca de 325 metros de altura, é um ponto de referência importante e um destino popular para excursões escolares. A Torre de Tóquio costuma aparecer em animes ambientados nos dias atuais, sendo que seu deque de observação muitas vezes é o palco de ataques de monstros, rituais bizarros ou manifestações extradimensionais. Considerando a quantidade de vezes em que já foi destruída nos animes, é impressionante que continuem a reconstruí-la!

• Transformação de Mechas

Robôs gigantes são ainda mais legais quando são capazes de se transformar, isto é, mudar sua forma de robô humanóide para um caça de combate ou uma fera mecânica. Em alguns animes, vários mechas podem se unir para formar uma máquina ainda maior. Os vários Atributos de Mecha cobrem esse gênero de transformação. As séries de mecha mais "realistas" normalmente limitam ou ignoram essas transformações.

• Último Discurso

Nos animes, até mesmo os personagens importantes morrem. Essa percepção da mortalidade é uma das coisas que os separa dos desenhos e da televisão Ocidentais. Personagens de anime mortos raramente retornam de seus túmulos (vilões são outra história), então para que sua morte tenha algum significado eles costumam fazer um longo "último discurso". O Mestre pode encorajar essas cenas permitindo que um personagem "morto" tenha fôlego suficiente para dizer algumas palavras. Ele não poderá ser curado e o Mestre é capaz de interromper qualquer discurso de morte

que comece a ficar excessivamente tolo ("você sente que está perdendo a consciência"). O Mestre inclusive pode permitir que o personagem agüente até o final da batalha, para que o jogador possa pensar em algo memorável para dizer.

• Uniformes Escolares

O sistema escolar japonês atual herdou muito de suas tradições das escolas inglesas e alemãs. Uma dessas tradições é o uso de uniformes nas escolas primárias e secundárias. Os garotos usam calças escuras e uma túnica preta de abotoar com gola alta, no estilo alemão, ou uma simples camisa branca. As garotas em geral se vestem com um "uniforme de marinheiro" (*fuku*) no estilo britânico: saia plissada e blusa com gola de marinheiro. Ambos os sexos podem usar um paletó da escola em dias frios. Escolas diferentes normalmente possuem uniformes ligeiramente diferentes, assim um estudante novo pode ser facilmente identificado. Os uniformes de ginástica consistem numa camiseta e num par de tênis, sendo que as garotas usam shorts justos ("*bloomers*"), enquanto os garotos usam calções tradicionais.

Yakuza

Gangsteres japoneses pertencentes a uma família do crime organizado. A *Yakuza* pode ser identificada por suas roupas escuras, grandes carros importados, o hábito de cobrir seus corpos com tatuagens coloridas e o costume de cortar um dedo a fim de reparar qualquer erro que desagrade seu chefe. A *Yakuza* aparece com freqüência como traficantes nos animes ambientados na época atual.

Progressão de Personagens

A progressão dos personagens é desnecessária em aventuras curtas, mas durante uma campanha mais longa, os jogadores desejarão aprimorar as Perícias e Atributos dos seus personagens. A progressão não é uma exigência, mas pode refletir os conhecimentos adquiridos pelos personagens através dos conflitos com o ambiente, com outros personagens ou PdMs ou mesmo entre si.

O Mestre sempre deve permitir que personagens com Itens de Poder, Equipamentos Pessoais ou Mechas "troquem" os itens ou mechas existentes por outros com valor similar em pontos durante ou entre as aventuras, desde que exista uma boa justificativa na estória. Por exemplo, se o caça Hellcat de Tabitha não for apropriado para a missão, ela poderá visitar o arsenal da guarda trocando seu caça por um tipo diferente de mecha. O mestre pode exigir o gasto de alguns recursos dento do jogo (favores, dinheiro, tempo, equipamento capturado do inimigo) antes que isso seja possível. Se os personagens perderem seu equipamento, o Mestre poderá fazê-los esperar uma sessão ou mais para o readquirirem ou forçá-los a usar um equipamento inferior, a menos que as circunstâncias permitam uma substituição.

Proteção dos Pontos de Personagem

Se um jogador gastar Pontos de Personagem em algo (como um Atributo, um Item de Poder, um Mecha, etc.), ele espera algum grau de proteção contra as artimanhas do Mestre. Afinal, o jogador "investiu" parte de seu personagem em alguma coisa específica. No entanto, se o jogador não gastar seus pontos de personagem, ele não obterá proteção. O Mestre pode roubar, destruir, alterar ou manipular o item da forma como desejar.

Por exemplo, um jogador gasta Pontos de Personagem durante a criação de um personagem a fim de obter um Vínculo com Organização (para representar seu título de Cavaleiro). O jogador deve se sentir seguro com o fato que seu personagem permanecerá um Cavaleiro enquanto a campanha durar. Se o título de Cavaleiro do personagem precisar ser retirado, ele deve ao menos receber em troca algo com valor similar. O personagem pode, por exemplo, receber um novo Item de Poder que valha a mesma quantidade de pontos de personagem que o Atributo Vínculo com Organização.

O personagem pode, no entanto, ser sagrado Cavaleiro durante o decorrer da campanha, devido a algum feito heróico. Se o jogador não gastar seus Pontos de Progressão no Atributo Vínculo com Organização, poderá perder esse posto ao longo da aventura. Uma vez que o jogador não fez nenhum investimento nesse Atributo, ele não estará protegido das maquinações e tramas do Mestre.

Por outro lado, o Atributo Vínculo com Organização pode ser concedido durante a campanha, mas em conjunto com um novo Defeito (Subordinado, Dominado, etc.) com bônus suficientes para pagar pelo novo Atributo. Nesses casos, o jogador pode ficar descansado de que seu personagem irá permanecer um Cavaleiro pelo resto da campanha; ele efetivamente "pagou" pelo novo Atributo através dos Defeitos. No entanto, o personagem deverá se conformar com as novas Desvantagens. O jogador poderá optar por pagar para eliminar esses Defeitos lentamente ao longo do jogo, usando seus Pontos de Progressão de Personagem.

Essa última opção é uma ótima escolha para um desenvolvimento dinâmico dos personagens; o Mestre pode dar algo ao personagem mesmo que o jogador ainda não possua Pontos de Personagem suficientes para pagar por isso. O personagem recebe o Atributo adequado, mas também Defeitos apropriados para pagar por ele. No entanto, o Mestre não deve fazer isso com tudo o que os personagens adquirirem, senão eles rapidamente ficarão sobrecarregados com Defeitos. Atribua novos Defeitos apenas para as coisas importantes que você queira que os personagens mantenham ao longo da campanha. Deixe que os outros Atributos/Itens de Poder "grátis" sejam uma escolha do jogador; eles podem tanto gastar seus Pontos de Desenvolvimento para proteger seu Atributo/Item ou ficar à mercê da imaginação e dos caprichos do Mestre.

Conselhos para os Mestres

1. Assista Muitos Animes

Não existe forma melhor de capturar a atmosfera intensa de um gênero de anime do que assistindo as aventuras pessoalmente. Muitas locadoras de vídeo hoje possuem uma extensa seleção de animes, além dos canais exclusivos de animes legendados. Certifique-se de assistir títulos de uma grande variedade de gêneros (comédia, horror, mecha, ação, ficção científica, fantasia, etc.) para formular sua aventura ou campanha. Assistir animes japoneses sempre é um tempo bem empregado.

2. Defina o Cenário e o Gênero

Defina claramente o cenário e o gênero de seu jogo para os jogadores, antes deles criarem seus personagens. Uma vez que *BESM d20* é um RPG multigênero universal, os jogadores precisam saber que tipos de personagem melhor se enquadram na aventura.

3. Encoraje Idéias Inovadoras Durante a Criação do Personagem

Ajude os jogadores a evitarem a armadilha de interpretar personagens já consagrados de programas existentes dando-lhes liberdade de criação. A única limitação real que deve ser imposta aos personagens é a imaginação dos jogadores.

4. Os Personagens são o Foco Central

Faça de cada personagem o foco principal de seu jogo, dando igual atenção a todos os jogadores. Equilibrar o tempo de jogo costuma ser o maior desafio para Mestres de todos os níveis de experiência. Converse com cada jogador separadamente para garantir que ele esteja satisfeito com o envolvimento de seu personagem na aventura. Jogadores descontentes podem tornar o jogo inviável.

5. O Combate não é o Foco Principal

Não transforme o combate no foco principal de seu jogo. Quando o combate surgir durante a aventura, faça com que ele seja rápido, excitante e divertido para todos os jogadores. No entanto, os combates não devem ocorrer com muita freqüência, ou irão apagar os aspectos de interpretação do jogo. Realizar diversas batalhas de grande porte ao longo de cada sessão de jogo poderá tornar os jogadores insensíveis aos combates físicos. ("Ah, que ótimo... mais um monstro maligno cheio de tentáculos para enfrentarmos. Será que eu devo ficar assustado?"). Use o combate com moderação e seu impacto dramático será muito maior.

6. Restrinja o Uso dos Dados ao Mínimo

Em poucas palavras, se um lance de dados não é necessário ou não acrescentará nada construtivo ao jogo, não o faça. O Mestre deve se sentir confortável em tomar decisões sobre a direção dos eventos ao longo da sessão sem ter de usar os dados. Consulte a página 111 no Capítulo 12: Combate para sugestões sobre quando os dados são necessários ou não.

7. Permita Efeitos Especiais

Dê aos jogadores ampla liberdade para usar efeitos especiais com seus personagens. Alguns exemplos incluem cabelos esvoaçando ao vento, cenas de ação com tomadas especiais, uma trilha sonora legal, cenários borrados durante as cenas de combate e muitos outros. Os efeitos especiais podem injetar um pouco de humor em qualquer jogo, e se encaixam perfeitamente no gênero anime.

8. Use os Defeitos dos Personagens em Benefício do Jogo

Apesar dos defeitos penalizarem o personagem, eles não devem penalizar os jogadores, impedindo seus esforços para interpretar. Certifique-se de planejar como implementar os Defeitos ao longo do jogo, antes do início da sessão. Usá-los de forma eficiente acrescentará diversão e paranóia ao seu jogo.

9. Diminua as Habilidades dos PdMs Sem Importância

Se um PdM não é um personagem principal em sua aventura, ele não deverá ser superior aos personagens dos jogadores em suas Estatísticas e Atributos. Recomenda-se que PdMs pouco importantes sejam criados usando apenas 10–20 Pontos de Personagem e com aproximadamente metade dos Pontos de Vida e Energia dos personagens e dos PdMs importantes. Essa regra força os PdMs sem importância a papéis coadjuvantes ou de figuração (onde eles devem ficar), permitindo que os PdMs mais importantes capturem a atenção dos personagens.

10. Fuja das Regras

Se não gostar de uma regra apresentada em BESM D20, lhe encorajamos a modificá-la para se adequar às suas necessidades e às de seus jogadores. Não permita que a sua própria visão de um jogo de RPG de anime seja substituída por nada que esteja escrito nesse livro. Essas páginas estão repletas de orientações e sugestões, mas certamente não refletem "O Verdadeiro Caminho" para um bom jogo de RPG. Use o que lhe agradar, descarte o que você não gosta, e preencha as lacunas com suas próprias idéias.

Conselhos para os Jogadores

1. Assista Muitos Animes

Você quer jogar com um personagem de anime, em um cenário de anime usando regras de anime? Isso deve ser motivo suficiente para alugar alguns vídeos para assistir.

2. Inove na Criação de seu Personagem

BESM d20 foi criado para ser flexível, permitindo que você crie o personagem de anime que desejar. Não hesite em desenvolver Atributos ou Defeitos que não estejam listados nessas regras; converse com o Mestre sobre suas idéias. Jogar com um personagem original, criado por você mesmo, é muito mais divertido do que se limitar às idéias de outras pessoas.

3. Atribua Alguns Defeitos ao Seu Personagem

Seu propósito não é criar um personagem "perfeito", mas sim alguém que seja divertido de interpretar. Os Defeitos não só geram gargalhadas durante cada sessão, mas também expandem suas opções de interpretação. Além disso, você logo perceberá que nunca terá Pontos de Personagem suficiente para saciar sua sede por Atributos. Adquira alguns Defeitos e você receberá alguns Pontos a mais.

4. Não Seja um Imitador

Numa ambientação original, é divertido jogar com um personagem que tenha sido inspirado por alguma série de anime em particular, mas que não seja um simples clone de um personagem famoso de alguma série ou filme de anime. É muito difícil interpretar de forma precisa um personagem criado por outra pessoa, mas é muito fácil se desapontar por não ser capaz de interpretá-lo "corretamente". Desenvolva seu próprio personagem.

5. Não Seja Solitário

Não crie um personagem que prefere ficar sozinho. RPG significa uma interação entre Mestre/jogador e jogador/jogador. Negue a si mesmo uma dessas oportunidades e a diversão do jogo será menor para todos.

6. Não Seja Obsessivo em Relação às Regras

Cada Mestre tem seu estilo individual de narrar um jogo. Se o seu Mestre deseja um jogo que seja "rápido e livre" em relação ao sistema, siga o fluxo. As regras só devem ser usadas quando forem benéficas para o jogo. Não permita que esse livro impeça sua diversão.

7. Tenha Fé

Confie que o Mestre saiba o que é melhor para o jogo. Qualquer bom Mestre percebe que o jogador vem em primeiro lugar, e que é sua obrigação tornar o jogo divertido para todos. Confie no julgamento do Mestre e o jogo fluirá com mais facilidade.

8. Comunique-se

Forneça opiniões constantes ao Mestre, tanto positivas quanto negativas. Regularmente (talvez a cada sessão), faça com que ele saiba do que você gostou e do que não gostou ao longo do jogo. Sem as opiniões dos jogadores, o Mestre não consegue perceber em quais áreas precisa melhorar. Seja educado e diplomático, mas seja sobretudo honesto. O jogo só tende a melhorar, nunca piorar, quando você dá voz a seus comentários e preocupações.

A

B

C

D

TABELAS

PLANILHA DE PERSONAGEM

INFORMAÇÃO DE PERSONAGEM

Nome do Jogador: ______

Nome do Mestre: ______

Nome do Personagem: ______

Nível Inicial: ______ Pontos Genéricos: ______

Classe: ______ Nível: ______

Classe: ______ Nível: ______

Classe: ______ Nível: ______

Raça: ______ Custo Racial: ______

Pontos de Experiência: ______

Idade: ______ Sexo: ______

Altura: ______ Peso: ______

Descrição Física: ______

______

VALORES DE HABILIDADE

Habilidade	Valor	Modificador
Força		
Destreza		
Constituição		
Inteligência		
Sabedoria		
Carisma		

Modificador de Iniciativa ______

Deslocamento Base ______

VALORES CALCULADOS

Testes de Resistência

Fortitude ______

Reflexos ______

Força de Vontade ______

Modificador de Combate

Bônus Base de Ataque ______

Classe de Armadura ______

Pontos de Vida ______

Valores de Choque ______

Pontos de Energia ______

ATRIBUTOS, TALENTOS, PERICIAS, e DEFEITOS

Atributos/Talento/Perícia/Defeito	Custo	Observações/Efeito

Atributos/Talento/Perícia/Defeito	Custo	Observações/Efeito

EQUIPAMENTOS E OBSERVAÇÕES

______

d20 system

BESM d20

livro do jogador de anime

Assuma o controle da criação de personagens do Sistema d20

BESM d20 lhe oferece uma mecânica baseada em pontos para a criação de personagens, oferecendo a jogadores e Mestres um método capaz de gerar personagens interessantes, dinâmicos e equilibrados para o Sistema d20, adequados a todos os estilos e gêneros de jogo.

Você pode usar BESM d20 sozinho ou combiná-lo ao seu jogo favorito para o Sistema d20. Ele foi criado para ser usado com animes, mas é poderoso o suficiente para se adaptar a qualquer coisa.

O d20 redefinido.

Levando os personagens ao próximo nível.

DEVGUA02-699
ISBN: 85-7532-219-2

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Requer o uso dos livros básicos da terceira edição de Dungeons & Dragons®, publicados por Wizards of the Coast, Inc.